GRY VIDEO I KONSOLE

GRUDZIEŃ 2006

新プラス

# NEO PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

**GORĄCE NEWSY >**
**THE DARKNESS**
LOST PLANET
**FINAL FANTASY XII**
MOH: AIRBORNE
**HALO 3**

**ZRECENZOWANE >**
**F.E.A.R.**
LUMINES II
**TONY HAWK'S PROJECT 8**
VIVA PIÑATA
**GTA VICE CITY STORIES**
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
**CALL OF DUTY 3**

# playstation 3

**RESISTANCE // MOTORSTORM // RIDGE RACER 7 // LAIR // GENJI**

**CZY WARTO BYŁO CZEKAĆ? PIERWSZE WRAŻENIA!**

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)
9 771505 820004 12
nr. 94 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Wii już w sprzedaży

www.ultima.pl

# ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

## KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU
## tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 9.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

**Koszty przesyłki:** poczta – priorytet 9,90 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

GCN | Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | Sony PSP | XBox 360

Copyright by Epic Games (Gears of War)

### PLAYSTATION 2

| | |
|---|---|
| ACE COMBAT: Belkan War | 179 |
| CALL OF DUTY 3 | 179 |
| CANIS CANEM EDIT (Bully) | 199 |
| DESTROY ALL HUMANS 2 | 179 |
| DISGAEA 2 | 179 |
| DRAGON BALL Z Tenkaichi 2 | 179 |
| DRAGON QUEST | 149 |
| DRAGON QUEST Journey | 169 |
| EYE TOY Kinetic Combat | 149 |
| EYE TOY Kinetic Combat + kamera | 189 |
| FIFA 2007 | 179 |
| FIFA STREET 2 | 159 |
| FIGHT NIGHT: Round 3 | 179 |
| FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus | 149 |
| FORMULA ONE 2006 | 189 |
| GAUNTLET Seven Sorrows | 149 |
| GUITAR HERO 2 | 159 |
| GUITAR HERO 2 + gitara | 299 |
| JUST CAUSE | 159 |
| KINGDOM HEARTS II | 199 |
| LEGO STAR WARS II Original Trilogy | 179 |
| LMA MANAGER 2007 | 159 |
| MARVEL ULTIMATE ALLIANCE | 179 |
| METAL GEAR SOLID 3: Subsistence | 179 |
| MICRO MACHINES V4 | 159 |
| MORTAL KOMBAT Armageddon | 149 |
| NBA 2K7 | 149 |
| NBA LIVE 07 | 179 |
| NEED FOR SPEED Carbon | 179 |
| NHL 2K7 | 149 |
| RAYMAN Raving Rabbits | 179 |
| SHADOW OF COLLOSSUS | 189 |
| SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga | 159 |
| SIMS 2: Zwierzaki | 179 |
| SINGSTAR Legend | 149 |
| SKOK PRZEZ PŁOT | 159 |
| SOCOM 3 | 199 |
| SPLINTER CELL Double Agent | 179 |
| SPY HUNTER: Nowhere to Run | 159 |
| STAR WARS: Battlefront 2 | 229 |
| SUIKODEN V | 159 |
| TIGER WOODS 07 | 179 |
| TONY HAWK PROJECT 8 | 179 |
| TOURIST TROPHY | 199 |
| TRUE CRIME New York City | 229 |
| WWE SMACKDOWN vs RAW 2007 | 179 |
| YAKUZA | 179 |

**Platinum PS2:**

| | |
|---|---|
| 007: Everything or Nothing | 77 |
| 007: From Russioa with Love | 77 |
| 187 RIDE OR DIE | 49⁹⁰ |
| BATTLEFIELD 2 | 77 |
| BATTLESTAR GALACTICA | 29 |
| BLACK | 77 |
| BURNOUT 2 | 49 |
| BURNOUT 3 Takedown | 77 |
| BURNOUT REVENGE | 77 |
| CALL OF DUTY Finest Hour | 69⁹⁰ |
| CALL OF DUTY 2 | 77 |
| CONSTANTINE | 49⁹⁰ |
| CUE ACADEMY | 77 |
| DA VINCI CODE | 119 |
| DEVIL MAY CRY 3 Special Edition | 119 |
| DRIVER: Parallel Lines – Edycja specjalna | 119 |
| EVERYBODY'S GOLF | 69 |
| EYE TOY 3 + kamera | 139 |
| EYE TOY Antigrav | 69 |
| EYE TOY Kinetic | 59 |
| FANTASTIC FOUR | 119 |
| FAHRENHEIT | 59 |
| FIFA STREET 2 | 59 |
| FINAL FANTASY X | 77 |
| FINAL FANTASY X-2 | 77 |
| FORMULA ONE 2005 | 77 |
| GOD OF WAR | 59 |
| GODFATHER (PL) | 77 |
| GOLDEN EYE 2: Rogue Agent | 49 |
| GRAN TURISMO 4 | 59 |
| GTA: San Andreas | 79 |
| GUN | 109 |
| HARRY POTTER i Czara Ognia (PL) | 77 |
| HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL | 77 |
| HEADHINTER Redemtion | 39⁹⁰ |
| HITMAN Blood Money | 129 |
| JAK & DAXTER | 59 |
| JAK 2 | 59 |
| JAK 3 | 49⁹⁰ |
| JAK X Combat Racing | 59 |
| KILLZONE | 59⁹⁰ |
| LORD OF THE RINGS: Return Of The King | 77 |
| MARVEL ULTIMATE ALLIANCE | 119 |
| MEDAL of HONOR: Frontline | 77 |
| MEDAL of HONOR: Rising Sun | 69⁹⁰ |
| MEDAL of HONOR: Wojna w Europie | 77 |
| MOTO GP 4 | 77 |
| NFS Most Wanted PL | 129 |
| NFS: Underground 2 | 77 |
| ONIMUSHA Dawn of Dreams | 99 |
| PLAYBOY THE MANSION | 39 |
| PPRO EVOLUTION SOCCER Management | 99 |
| RATCHET & CLANK | 59 |
| RATCHET & CLANK | 59 |
| RATCHET & CLANK 3 | 59 |
| RATCHET Gladiator | 77 |
| RICHARD BURNS RALLY | 77 |
| RTL SKI JUMPING 2006 | 59 |
| SIMS Poza Domem | 77 |
| SIMS 2 | 77 |
| SLY 3 | 99 |
| SOCOM II | 59⁹⁰ |
| SOUL CALIBUR 3 | 59 |
| SPIDERMAN 2 | 69 |
| SPIDERMAN ULTIMATE | 77 |
| SPLINTER CELL Chaos Theory | 49⁹⁰ |
| SPY FICTION | 39⁹⁰ |
| SSX 3 | 77 |
| SSX ON TOUR | 77 |
| STAR WARS Episode III | 79 |
| SUIKODEN TACTICS | 119 |
| SUPER DRAGONBALL Z | 119 |
| SUPER MONKEY BALL DELUXE | 59⁹⁰ |
| SWORD OF ETHERIA | 99 |
| TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3 | 59 |
| TOMB RAIDER Legend | 99 |
| TONY HAWK American Wesland | 109 |
| TONY HAWK Underground 2 | 69 |
| TRUE CRIME Streets of LA | 69 |
| ULTIMATE SPIDER-MAN | 77 |
| WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla | 49⁹⁰ |
| WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL | 77 |
| X-MEN Legends II | 119 |

**Akcesoria:**

| | |
|---|---|
| **Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny** | **tel., www** |
| Action Replay Max 2 | 129 |
| Arcade Strick Logic 3 | 109 |
| Bezprzewodowy przedłużacz do pada | 59 |
| Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory) | 89 |
| Joypad analogowy | 29⁹⁰ |
| Joypad Logitech Precision | 59 |
| Joypad bezprzewodowy Logitech | 99 |
| Joypad z Serii Street Fighter (Licencja) | 134⁹⁰ |
| Karabin snajperski 50/60/100 HZ | 179 |
| Kierownica Bezprzewodowa | 99 |
| Kierownica Fanatec Speedster Pure | 179 |
| Kierownica Logitech Driving Force | 269 |
| Kierownica Logitech Driving Force Pro | 399 |
| Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback | 179 |
| Link Cable | 19⁹⁰ |
| Mata do tańca BigBen | 59 |
| Mata do tańca profesjonalna – metalowa Logic3 | 399 |
| Mata do tańca Venom - Super Mocna | 89 |
| Memory Card 8 MB Sony | 89 |
| Memory Card 8 MB Sony x2 | 159 |
| Memory Card 32 MB Datel | 189 |
| Multitap Slim | 79 |
| Optyczny kabel | 29 |
| Piloty DVD | od 29⁹⁰ |
| Pila-kontroler Resident Evil 4 | 249 |
| Pistolet Logic 3 Laser Blaster | 89 |
| Przedłużacz do joypada | 19⁹⁰ |
| RGB + AV | 19⁹⁰ |
| Walizka zluminiowa do konsoli Slim | 69 |
| Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V | 79 |

### PLAYSTATION PORTABLE

| | |
|---|---|
| ARMORED CORE: Formula Front | 99 |
| BURNOUT LEGENDS | 99 |
| BUST-A-MOVE GHOST | 99 |
| DAXTER | 179 |
| DEF JAM: Fight for NY: Takeover | 169 |
| EA REPLAY | 99 |
| EVERYBODY'S GOLF | 79 |
| F1 GRAND PRIX | 79 |
| FIFA 07 | 169 |
| FIFA STREET 2 | 99 |
| FINAL NIGHT: Round 3 | 129 |
| FORMULA ONE 2006 | 179 |
| GANGS OF LONDON | 189 |
| GODFATHER | 169 |
| GOTTLIEB PINBALL CLASSIC | 119 |
| GRIPSHIFT | 69 |
| GTA Liberty City Stories | 149 |
| GTA Vice City Stories | 199 |
| HARRY POTTER i Czara Ognia | 99 |
| KILLZONE Liberation | 179 |
| KOLOOMN | 99 |
| LEGEND OF HEROES II | 199 |
| LOCOROCO | 179 |
| LORD OF THE RINGS: Tactics | 99 |
| LUMINES 2 | 149 |
| MARVEL ULTIMATE ALLIANCE | 189 |
| ME & MY KATAMARI | 169 |
| MEDAL OF HONOR Heroes | 159 |
| MEDIEVIL RESSURECTION | 89 |
| METAL GEAR SOLID Digital Graphic Novel | 99 |
| MONSTER HUNTER Freedom | 139 |
| MORTAL KOMBAT Unchained | 169 |
| MOTO GP | 189 |
| MYST | 169 |
| NBA LIVE 2007 | 169 |
| NBA STREET Showdown | 99 |
| NEED FOR SPEED Carbon: Own the City | 169 |
| NEED FOR SPEED Underground Rivals | 99 |
| NHL 07 | 169 |
| POWERSTONE COLLECTION | 159 |
| PRO EVOLUTION SOCCER 6 | 179 |
| PURSUIT FORCE | 89 |
| SIMS 2 | 169 |
| SPIDER MAN 2 | 89 |
| SPLINTER CELL Essentials | 79 |
| STAR WARS Battlefront 2 | 99 |
| SYPHON FILTER Dark Mirror | 169 |
| TALKMAN + mikrofon | 179 |
| TEKKEN Dark Ressurection | 179 |
| TIGER WOODS 2007 | 169 |
| TOMB RAIDER Legend | 179 |
| TONY HAWK Project 7 | 189 |
| TONY HAWK's Underground Remix | 89 |
| ULTIMATE GHOST & GOBLINS | 159 |
| UNTOUCH LEGENDS I | 89 |
| UNTOUCH LEGENDS 2 | 169 |
| VALKYRIE PROFILE | 199 |
| VIRTUA TENNIS | 89 |
| WIPEOUT PURE | 89 |
| WRC | 89 |
| XMEN LEGENDS II Rise of the Apocalypse | 99 |

**Sprzęt:**

| | |
|---|---|
| PSP Base Pack | 777 |
| PSP Base Pack + KillZone | 899 |
| PSP Base Pack Pink | 799 |
| Bateria + ładowarka | 65 |
| Etui ekskluzywne BigBen | 44⁹⁰ |
| Etui na gry i karty | 29⁹⁰ |
| Etui Venom | 29⁹⁰ |
| Futeral Logitech PlayGear Street | 89 |
| Głośniki Logitech Playgear Amp | 189 |
| Kabel USB | 24⁹⁰ |
| Ładowarka słoneczna | 159 |
| Ładowarka samochodowa | 39 |
| Memory Stick Pro Duo 256MB SanDisk | 99 |
| Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk | 159 |
| Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk | 279 |
| Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk | 399 |
| Ochraniacz na ekran | 19⁹⁰ |
| Ochraniacz na ekran + ściereczka | 44 |
| Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech | 35 |
| PlayGear Pocket Logitech | 65 |
| PlayGear Collection Logitech | 149 |
| PSP MOVIE + kabel (wersja polska!) | 39⁹⁰ |
| Walizka aluminiowa BigBen | 69 |
| WiFi Max | 149 |
| Zasilacz/ładowarka | 49 |
| Zestaw Essential Pack | 29⁹⁰ |
| Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran) | 49 |

### NINTENDO Dual Screen

| | |
|---|---|
| ADVANCE WARS Dual Strike | 179 |
| ANIMAL CROSSING | 159 |
| BURNOUT LEGENDS | 99 |
| DR KAWASHIMA's BRAIN TRAINING | 129 |
| DRAGONBALL Z Supersonic Warriots | 139 |
| FIFA 06 | 99 |
| HARRY POTTER i Czara Ognia | 99 |
| LEGO STAR WARS II Original Trilogy | 179 |
| MARIO & LUIGI | 179 |
| MARIO KART | 179 |
| METEOS | 169 |
| NEED FOR SPEED Most Wanted | 99 |
| NEED FOR SPEED Underground 2 | 129 |
| NEW SUPER MARIO BROTHERS | 169 |
| NINTENDOGS | 129 |
| PHOENIX WRIGHT | 169 |
| RAYMAN | 99 |
| RESIDENT EVIL Deadly Silence | 169 |
| SETTLERS | tel./www |
| SIMS 2 | 139 |
| STARFOX COMMAND | 179 |
| SUDOKU MASTER | 129 |
| SUPER MARIO 64 | 159 |
| SUPER PRINCESS PEACH | 179 |
| TENCHU DARK SECRET | 179 |
| TRAUMA CENTRER | 189 |
| TRUE SWING GOLF | 69 |
| VIEWTIFUL JOE: Double Trouble | 129 |
| WARIO WARE TOUCHED | 179 |
| X-MEN The Official Game | 119 |
| YOSHI's ISLAND 2 | 179 |

**Akcesoria:**

| | |
|---|---|
| Konsola Nintendo Dual Screen Lite biała | 599 |
| Konsola Nintendo Dual Screen Lite czarna | 599 |
| Osłonki na ekran DS i DS Lite | 29⁹⁰ |
| Pokrowce do DS Lite | tel./www |
| Pudelka na gry | 29⁹⁰ |
| Walizka aluminiowa | 69 |
| WiFi Max | 149 |
| Zasilacz | 29 |
| Zestawy do DS Lite | 39⁹⁰ |
| inne | tel./www |

### XBOX 360

| | |
|---|---|
| BATTLEFIELD 2 | 129 |
| BURNOUT REVENGE | 169 |
| CALL OF DUTY 3 | 239 |
| CHROMEHOUNDS | 229 |
| DEAD OR ALIVE 4 | 199 |
| DEAD RISING | 129 |
| FEAR | 279 |
| FIFA 07 | 199 |
| FIGHT NIGHT ROUND 3 | 129 |
| GEARS OF WAR | 249 |
| GHOST RECON 3 Advanced Warfighter | 149 |
| GODFATHER | 249 |
| GUN | 149 |
| HITMAN Boold Money | 229 |
| JUST CAUSE | 229 |
| KAMEO | 129 |
| LEGO STAR WARS II Original Trilogy | 229 |
| LOTR: Battle of Middle Earth 2 | 129 |
| NBA 2K7 | 229 |
| NBA LIVE 07 | 249 |
| NEED FOR SPEED Carbon | 199 |
| NHL 2K7 | 229 |
| NINETY-NINE NIGHTS | tel./www |
| PREY | 149 |
| PRO EVOLUTION SOCCER 6 | 249 |
| PROJECT GOTHAM RACING 3 | 129 |
| QUAKE 4 | 139 |
| RAINBOW SIX Vegas | 249 |
| SAINT'S ROW | 249 |
| SONIC THE HEDGEHOGE | 249 |
| TABLE TENNIS | 189 |
| TEST DRIVE Unlimited | 229 |
| TOMB RAIDER LEGEND | 149 |
| TONY HAWK PROJECT 8 | 239 |
| VIVA PINATA PL | 249 |
| WWE SMACKDOWN vs RAW 2007 | 249 |

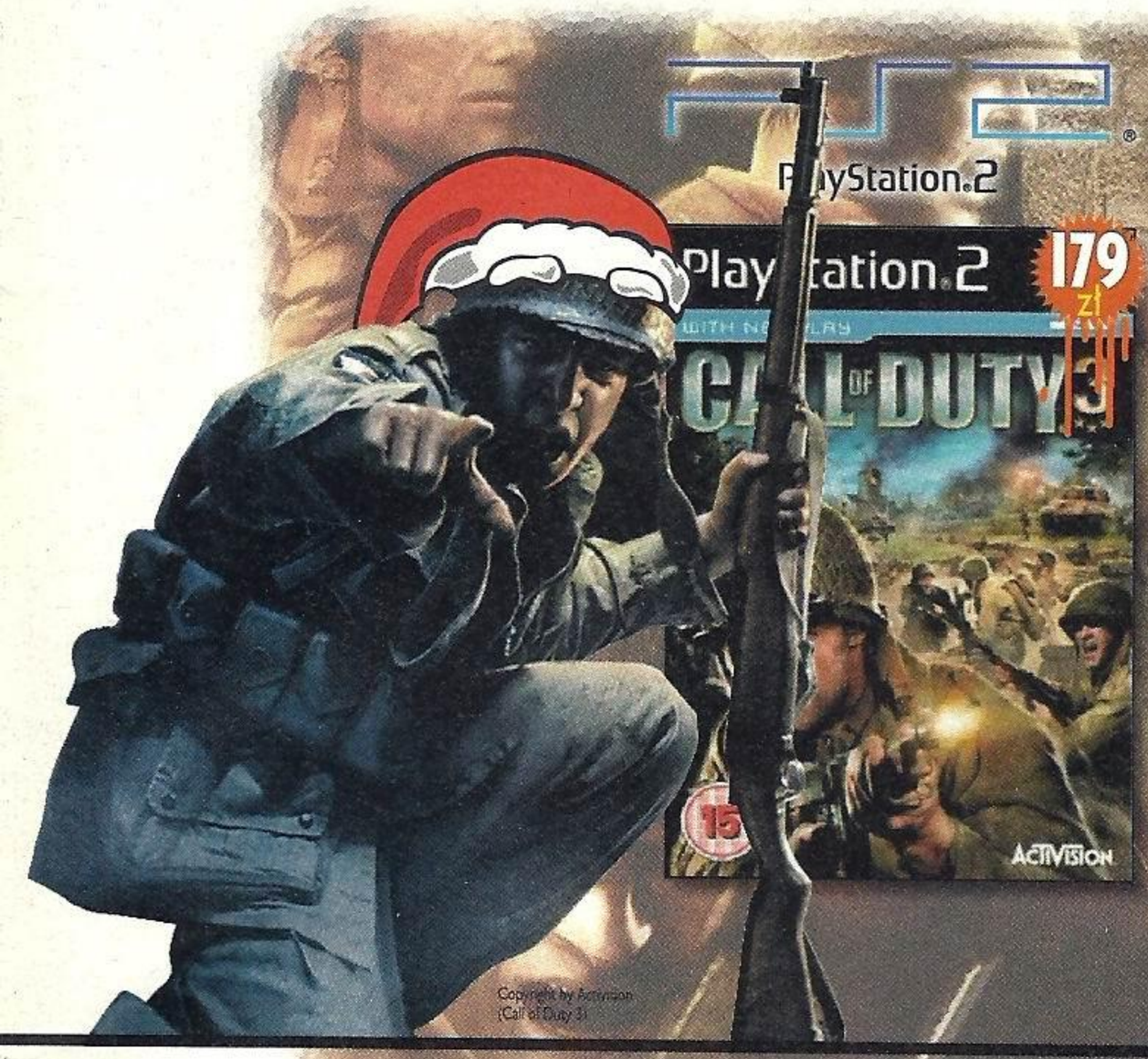
**Akcesoria:**

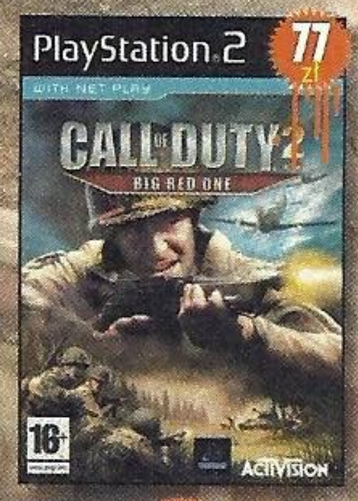
| | |
|---|---|
| Xbox 360 Premium Pack | 1599 |
| Xbox 360 Premium Pack + Gears of War | tel./www |
| Xbox 360 Premium Pack + Project Gotham Racing 3 (ilość ograniczona) | 1699 |
| Xbox 360 Core Pack | 1399 |
| Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace | 99 |
| Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy | 269 |
| Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy | 179 |
| Joypad Xbox 360 Microsoft | 149 |
| Kabel VGA IQP | 49⁹⁰ |
| Karta pamieci 64MB Microsoft | 169 |
| Kierownica Logitech Drive FX | 349 |
| Pilot DVD Microsoft | 149 |

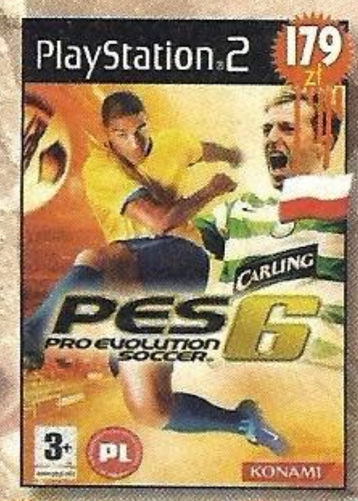
więcej ..... tel./www

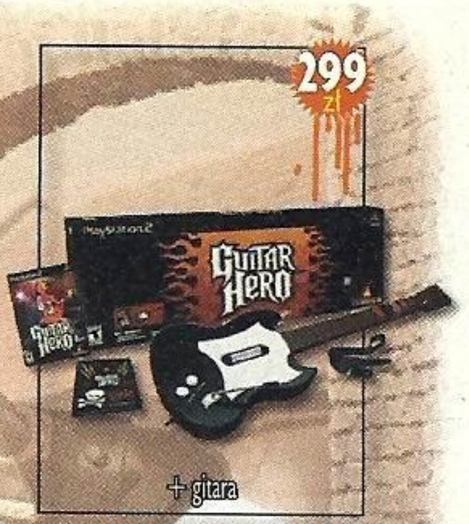

www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.u

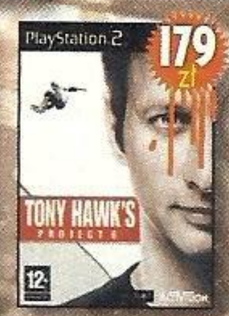
# Teraz pracujemy w nowych godzinach: 9⁰⁰-19⁰⁰



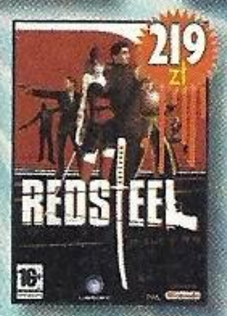



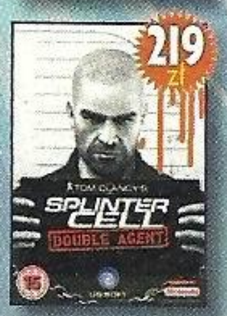





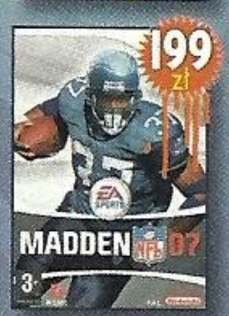
Konsola Nintendo Wii
+ gra Play Sports
+ darmowa wysyłka kurierem















Copyright by Nintendo
(Zelda: Twilight Princess)







## Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

PlayStation Portable

www.playstation.pl

16+
www.pegi.info

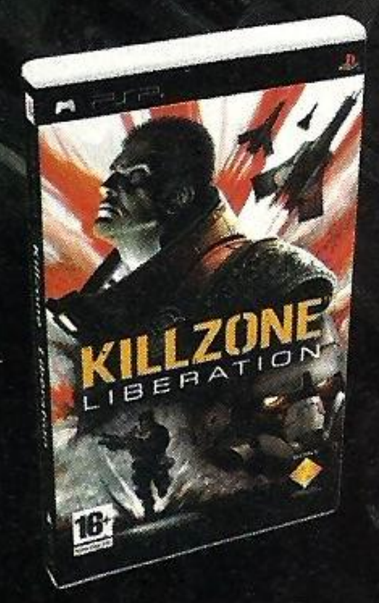
Śmierć ma 1000 twarzy, zło tylko jedną.

PL
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA GRY!

PIERWSZA GRA NA PSP W PEŁNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

Bitwa została wygrana, ale wojna jest jeszcze daleka od zakończenia. Armia Helghastów gromadzi się pod brutalnym dowództwem generała Armina Metraca. Ważą się losy planety, a przyszłość ludzi spoczywa w Twoich rękach. Czy powstrzymasz zło ostateczne?

PREMIERA: 8 listopad 2006




Killzone™ Liberation ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

# Wii MUSI NAS ROZPALIĆ

## W tym miesiącu skupiliśmy się na **PLAYSTATION 3.** Wii w kolejnym numerze.

To jak to w końcu jest z tym Nintendo w Polsce? Jest zainteresowane naszym rynkiem, czy nie? Konsole pojawiają się w Poznaniu, gdzie przyciągają masę chętnych spróbowania machania Wiilotem, pojawiają się także w Warszawie na pokazach prasowych, premiera ósmego grudnia i... cisza? Tak już dłużej się nie da – jest dwóch silnych, głośnych graczy na rynku, więc albo Wii będzie ślizgać się między nimi, jak dotychczas GameCube, albo uderzy mocno... Zobaczymy. Różnie mówi się w branży o zaangażowaniu Ninny na polskim rynku, jeśli chodzi o Wii. Którą to konsolą zajmiemy się dopiero za miesiąc.

Tak, wiem, dla bardzo wielu osób liczy się grywalność, a nie grafika. A przynajmniej tak twierdzą. Jednak my, autorzy piszący do Neo Plus, jesteśmy – nie ukrywam, bo tego nie da się ukryć – w większości technofilami. Ekscytują nas wszelkie nowinki techniczne, godzinami potrafimy dyskutować o wielkich plazmach, LCDkach, o wyższości 720p nad 1080i, dźwięku 7.1 z głośników od podłogi do sufitu i tym podobnych, frapujących rzeczach. Zatrzymujemy się przechodząc obok elektronicznych sklepów i oglądamy te piękne, błyszczące telewizory, wczytujemy się w karteczki opisujące ich jasność, kontrast i inne funkcje, które rzadko kiedy mówią coś konkretnego. Gears of War podziwiamy za grafikę na równi z rewelacyjnymi rozwiązaniami. W MotorStormie, który na dobrą sprawę nie odkrywa żadnych nowych mechanizmów, także ekscytujemy się nieziemską oprawą.

Wygląda na to, że będziemy musieli przyjąć dla Wii nieco inne kryterium oceniania gier, przestawić się z tego całego uwielbienia dla mocy next-genów, na szukanie rewolucji w sterowaniu i grywalności, z której Nintendo przecież słynie. Co nie będzie proste, bo podczas pokazów prasowych złapałem się niespodziewanie na tym, iż porównuję grafikę nowej Zeldy do Gearsów, czy choćby rocznego już przecież Kameo. I muszę przyznać, że choć łowienie ryb to naprawdę fajna sprawa, byłem lekko rozczarowany oprawą. Oczywiście niebagatelny wpływ na to miał fakt, że konsole były podłączone do ekranów LCD przez kable chinch, dzięki czemu obraz był naprawdę niegodny.

Potrzebujemy porządnie ograć Wii. Jesteśmy bardzo ciekawi tego, co tak naprawdę da się zrobić z Wiilotem oprócz odbijania piłki na korcie w Wii Tennis, czy zwijania żyłki podczas łowienia ryb w Zeldzie. Zajmiemy się tą konsolą za miesiąc, w styczniowym numerze enplusa. Opadną nieco emocje związane z PlayStation 3, będziemy mieli dużo czasu, by ograć wszystkie pozycje dostępne przy okazji premiery i spisać wrażenia. Tak będzie lepiej dla wszystkich. Także dla nowej konsoli Nintendo.

A kolejny numer N+ już niedługo, bo przecież styczniu – niech Wam święta i nowy rok szybko zlecą na ostrym graniu. Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku w imieniu redakcji Neo Plus składa... **Gulash** ■■

## Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

**MARCIN GÓRECKI // Gulash**
wyznawca monolitu

Uczucie wzięcia do ręki nowej konsoli jest zawsze niezapomniane. Podobnie, jak pierwsze uruchomienie, pośmiganie po menusach, czy wreszcie wygodne zapadnięcie się w fotel i odpalenie kolejnej gry.
PS3 w redakcji sparaliżowała całkowicie prace na kilka ładnych dni, a przepychankom przed telewizorem nie było końca. Będzie fajna, kiedy dotrze wreszcie do nas – zobaczycie. Niezłe są też Pinaty i całe to kopanie ogródka – zrelaksowałem się rewelacyjnie.

**MARCIN SIKORA // Marcellus**
druga Japonia...

No i zaczęło się – z jednej strony X360 kusi GoW z Viva Piñatą, z drugiej PS3 już zaczyna obnażać przede mną swoje wdzięki w MotorStorm i Resistance, a z trzeciej Wii wymachuje pilotem i przekonuje, że HD Era nadeszła nieco jednak za wcześnie, przynajmniej w kraju nad Wisłą, gdzie ceny są aż bardzo europejskie... A jak dodatkowo pomyślę, że w Japonii PS3 kosztuje tyle, co u nas X360, a najnowsze LCD full HD też są nieprzyzwoicie tanie w stosunku do tego, co przeciętny japończyk zarabia, to... Ech, szkoda słów.

**ADAM ZDANOWSKI // Blizzard Beast**
XBLA w zalewie

Powoli tracę cierpliwość. Ja rozumiem, że nie każda gra, która ukazuje się na XBLA będzie oryginalnym i ciekawym tytułem pokroju Geometry Wars, Cloning Clyde czy Marble Blast Ultra. Ale czy naprawdę cztery na pięć tytułów muszą stanowić niegrywalne trupy sprzed ćwierćwiecza? Czy Microsoftowi zależy, żeby ludzie zrazili się do XBLA? Ja naprawdę momentami jestem tego bliski. Nie byłoby sprawy, gdyby reanimacje starych śmieci odbywały się raz na jakiś czas i dotyczyły tytułów wielkich. A nie crapem.

**TOMASZ BYKOWSKI // Matt**
next-gen powaa

Ha! Nareszcie konsola nowej generacji stanie w grudniu pod moim telewizorem. I w pierwszej kolejności atakuję Xboxa 360, jest tyle rzeczy do nadrobienia, że chyba muszę zrobić sobie listę gier „do zagrania" i precyzyjnie jej się trzymać. Opracowując Retro z Saturnem aż łza zakręciła mi się w oku – tak, to już ponad dziesięć lat od jego premiery. Gdy przypomnę sobie noce z Panzer Dragoon, Virtua Fighter 2 czy Nights: Into Dreams, aż robi mi się ciepło. Mam nadzieję, że tak samo będzie z X360.

**MICHAŁ MIELCAREK // Mielu**
dziwnie ożywiony

W zeszłym miesiącu marudziłem na jakość polskich stron o grach, a dzisiaj cieszę się, że rynek rozwija się szybciej niż się spodziewałem. Microsoft ostro zaatakował zmuszając konkurencję do działania, stąd chociażby pokazy PS3 dla prasy, czy eventy, na których można było po raz pierwszy w akcji sprawdzić Wii. Niby drobnostki, ale jeszcze rok temu nie tylko o nich nie marzyłem, ale bałem się, że ceny konsol i gier nowej generacji odstraszą Polaków od grania i rynek się zwinie lub pozostanie tylko dla wybrańców. Myliłem się.

**KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi**
wiimachiwacz

W dalszym ciągu nie ma chwili wytchnienia – czekam już na Święta, gdzie będę miał wreszcie masę czasu, by nadrobić gierkowe zaległości. Mam nadzieję, że Wii, którego szczęśliwym posiadaczem zamierzam się stać jeszcze przed Gwiazdką, dostarczy mi niezapomnianych wrażeń.
Ale z zanim to nastąpi, polecam Wam, mimo wszystko, Destroy All Humans! 2 z tego numeru – tylu komicznych sytuacji, jakie wcisnęli autorzy tej gry, ze świecą szukać!

**KRZYSZTOF PAPLIŃSKI // Banan**
Final Fantasy lova

Nie Sony, nie Microsoft i nie Nintendo ogłoszą mi kiedy nadejdzie nowa era grania. Dla mnie nadeszła w listopadzie. Pierwszym miesiącu, kiedy miałem okazję pograć swobodnie, bez żadnych kolejek, ciśnienia czy poganiania na Xboxie 360, PS3 i Wii. Oczywiście jest jeszcze za wcześnie na to, by zapomnieć o PS2, bo za dobrze mi z FFXII, a w Pro Evo nie chcę grać na padzie innym niż ten Sony, ale wiem, że nowa era już nadeszła. I bardzo dobrze, bo za długo to trwało.

**MARCIN KAWA // Nolster**
back from the dead?

Głupia sprawa, z serią Tony Hawk's czuję się jak z dziewczyną, którą znam od podstawówki – kiedyś wpadła mi w oko bardziej niż pozostałe koleżanki, po serii uniesień nastąpił okres obrzydzenia, a obecnie mogę zamienić z nią nawet parę zdań. Tak było właśnie z Project 8 w wersji na current geny. Tak czy inaczej pozazdrościłem Gulashowi możliwości sprawdzenia Tony'ego na Xboksie 360 i muszę się rozejrzeć za nową konsolą. Niebawem...

**KRZYSZTOF TYSZKA // Ganon**
link, zelda, ganondorf...

Przy okazji recenzowania Call of Duty 3 na Xboxa 360 nieopatrznie wypożyczyłem z redakcji Gearsy no i CoD musiało poczekać na swoją kolejkę. Jednak nie dałem się do końca zwieść mocy next-genów i ich hiper-realistycznej grafiki. Na początku grudnia, w dniu premiery, obok mojego telewizora stanie w pierwszej kolejności Wii. Tak bardzo cenię Miyamoto i spółkę, tak bardzo chcę zagrać w nową Zeldę. Pozostałe konsole będą musiały poczekać na swoją kolejkę.

**Patryk Bukowiecki// Qsh**
ciągle w trasie

Już wiem, że aby pograć, trzeba mieć kupę kasy – to cholernie drogie hobby ani myśli się ograniczać do jednej konsoli i gry raz na miesiąc! Zachwycony jestem Live!, a PS3 mną wstrząsnęła. Kogo stać na oba sprzęty już w marcu?
Z życia: Gwiazdka i Sylwester za granicą zapowiadają się szampańsko – kochana moja rodzinka, co ja bym bez niej zrobił. I moja ukochana – dziękuję, że jesteś i znosisz dzielnie ze mną życie.

A także: SZYMON MAŚLAK // Flik, MIŁOSZ // Grabarz, ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max, Adam // Dagon,

**Numer** 94 // **grudzień** 2006
**issn** 1505-8204 // **index**: 345342

**MAGAZYN**
**Redaktor naczelny:** Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
**Z-ca red. nacz:** Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
**Redaktor, designer:** Tomasz Bykowski
**Redaktor, internet:** Adam Zdanowski

**Współpracują:** Banan, Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Marcin Kawa
**Hall Of Fame:** Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
**Oprawa Graficzna:** Independent Design Group pod kierownictwem Matta
**Korekta:** Mac daddy, BB-Boy
**Druk:** ELANDERS Polska

**Adres do korespondencji:**
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

**Email:** redakcja@neo-plus.pl
**Internet:** www.neo-plus.pl
**Wydawca:** Independent Press

**PRENUMERATA I ARCHIWALIA**
**Email:** prenumerata@neo-plus.pl
**Hotline: (22) 716 87 98** w poniedziałki w godzinach 13-15

**REKLAMA**
**Email:** reklama@neo-plus.pl
**Telefon: (22) 716 87 98**

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.
Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

*"Trzeba czarnego kozła zabić, żeby być takim, jak oni" – Adrian Chmielarz*

So much love: Asik, Oleś & Eryś. Zawsze.

### GAME OVER
- **Kable chinch:** Litości, jak można podłączać w ten sposób konsole do LCDków? Zelda na Wii wygląda jak na N64...
- **SEGA:** Ile razy można próbować? Po Yakuzie wydawało nam się, że coś drga, ale zgnilzna dalej toczy niebieskich.
- **Strajki pocztowców:** Brak przesyłek, opóźnienia... Ech, cywilizowany kraj.

### PRESS START
- **Wibracje:** Joypad z wibracjami to standard. Szkoda, że niektórym koncernom brak co do tego pewności.
- **Video Marketplace:** Filmy w HD na zamówienie? Check.
- **PS3:** MotorStorm rozgrzewa i inspiruje. Chcemy już w to grać.

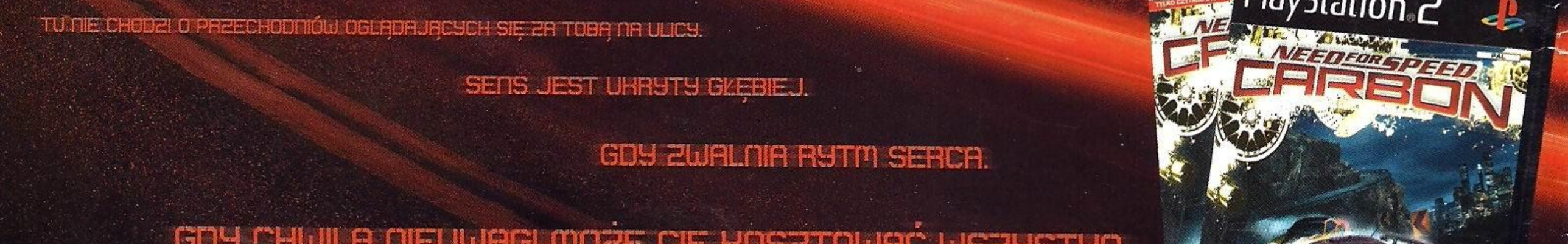
TU NIE CHODZI O PRZECHODNIÓW OGLĄDAJĄCYCH SIĘ ZA TOBĄ NA ULICY.

SENS JEST UKRYTY GŁĘBIEJ.

GDY ZWALNIA RYTM SERCA.

GDY CHWILA NIEUWAGI MOŻE CIĘ KOSZTOWAĆ WSZYSTKO.

TO COŚ WIĘCEJ NIŻ TYLKO HOBBY.



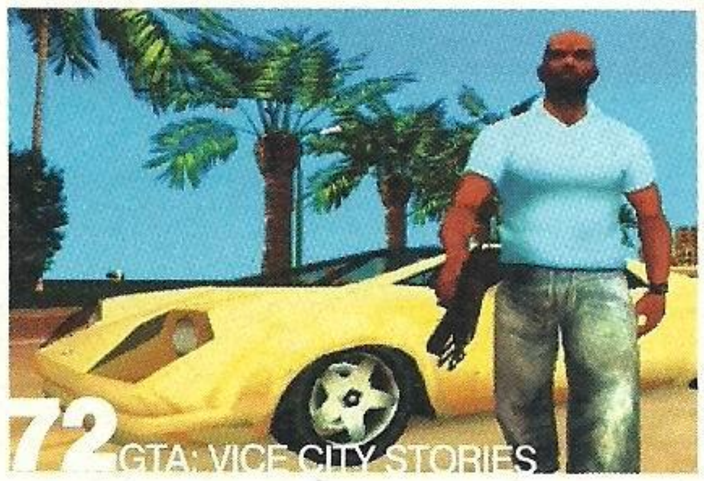

Gra w polskiej wersji językowej na PC DVD i PlayStation2

www.pegi.info

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA oraz Need for Speed są znakami handlowymi lub znakami zastrzeżonymi Electronic Arts Inc. z U.S.A. i/lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Znaki handlowe, patenty projektów i prawa autorskie są wykorzystywane za zgodą właściciela AUDI AG. Dodge i HEMI są znakami handlowymi firmy DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper SRT10, Dodge Challenger Concept, Dodge Charger SRT-8, Dodge Charger R/T, Dodge HEMI oraz ich wystrój handlowy są wykorzystywanie na podstawie licencji udzielonej przez Electronic Arts. © Nazwy, emblematy i projekty karoserii DaimlerChrysler Corporation 2006. Mitsubishi, Eclipse, i Lancer Evolution są znakami handlowymi i/lub prawami własności intelektualnej MITSUBISHI MOTORS CORPORATION są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Porsche, Porsche 911 crest, Carrera są znakami handlowymi Dr. Ing. H. c. F. Porsche AG. Licencja udzielona na podstawie określonych patentów. "PlayStation" oraz "PS" Family logos są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Entertainment Inc. "PSP" jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE oraz NINTENDO GAMECUBE LOGO są znakami handlowymi NINTENDO. NINTENDO DS jest znakiem handlowym NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i Xbox Logos są albo zastrzeżonymi znakami handlowymi albo znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach i są wykorzystywanie na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich właściwych posiadaczy. EA™ jest znakiem towarowym Electronic Arts™.

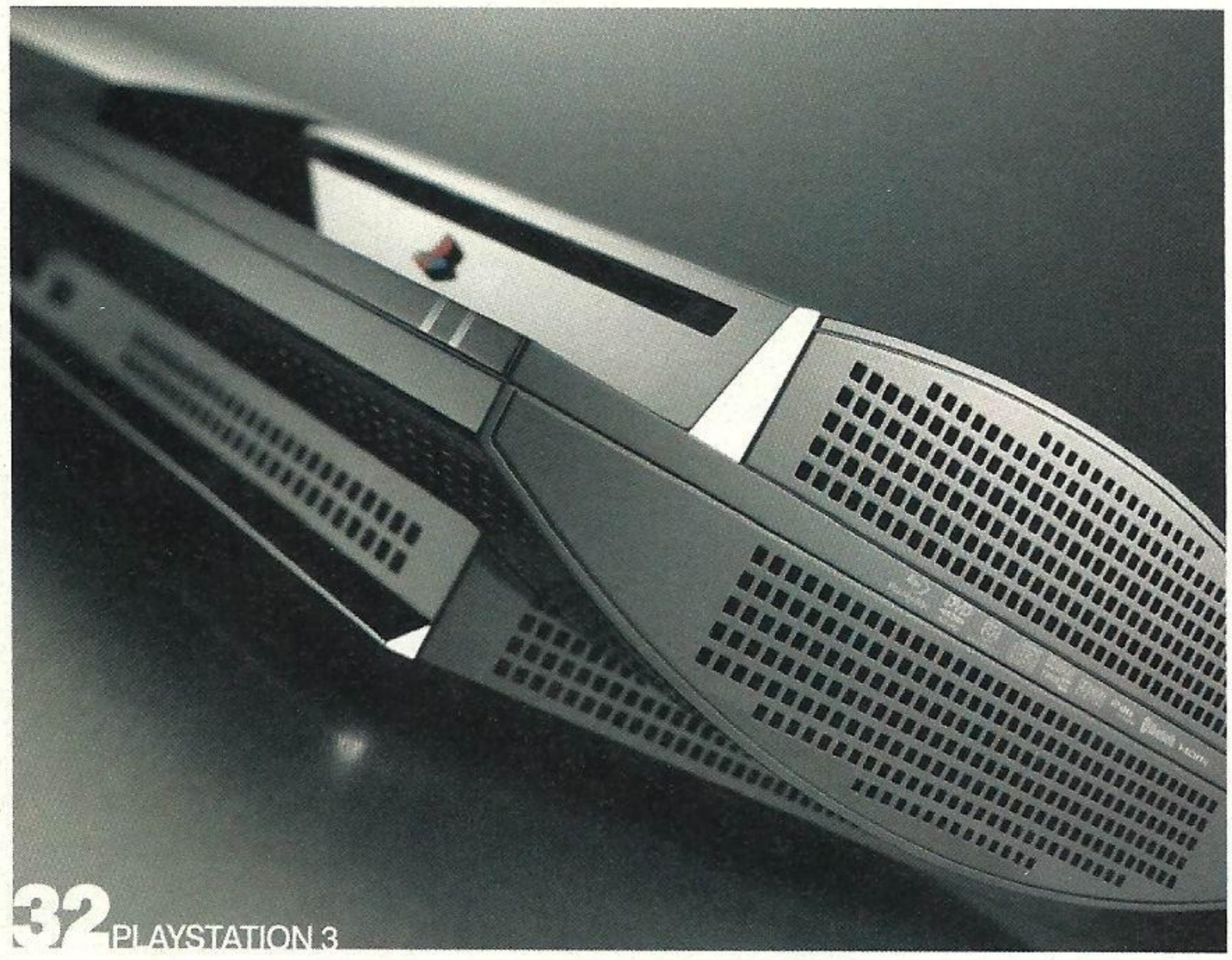
# MENU // GRUDZIEŃ 2006

60 CALL OF DUTY 3



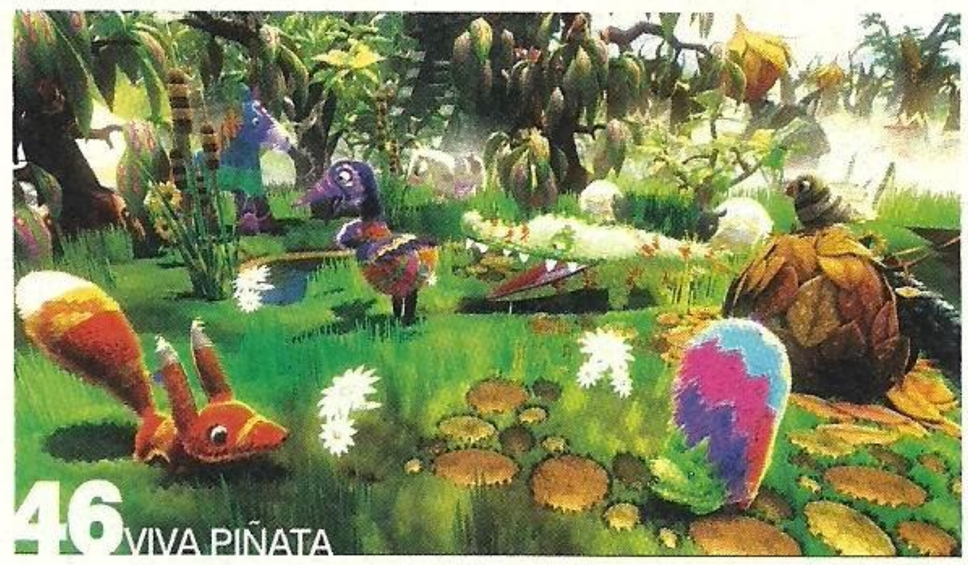
72 GTA: VICE CITY STORIES

16 LOST PLANET



32 PLAYSTATION 3

64 TONY HAWK'S PROJECT 8



46 VIVA PIÑATA

## SPECJAŁ


**032> PLAYSTATION 3 W NASZYCH RĘKACH**
Testujemy wstępnie konsolę i pierwsze gry!

**036> RESISTANCE: FALL OF MAN**
**039> RIDGE RACER V / FORMULA ONE 2007**
**040> MOTORSTORM**
**043> GENJI: DAYS OF THE BLADE**
**043> LAIR**
**044> PREMIERA: PODSUMOWANIE**


## NEWSFLASH


**008> DWIE PREMIERY: PS3 i Wii**
Nowe konsole już dostępne... za oceanem!

**009> HALO 3**
Nowe informacje i screeny z killera Microsoftu.

**016> LOST PLANET: EXTREME CONDITION**
Największa nadzieja posiadaczy Xboxa 360 w styczniu. Graliśmy w roboczą wersję.

**022> THE DARKNESS**
Twórcy Chronicles of Riddick wracają z nową grą!

**026> MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**
Druga Wojna Światowa przenosi się na next-geny.

**028> FINAL FANTASY XII**
Ciągle czekamy na europejską premierę. W międzyczasie garść wrażeń Banana...


## RECENZJE


**046> VIVA PIÑATA**
**048> LUMINES 2**
**053> WWE SMACKDOWN vs. RAW 2007**
**054> TONY HAWK'S PROJECT 8 (PS2/Xbox)**
**055> NBA 2K7**
**056> F.E.A.R.**
**058> MEDAL OF HONOR HEROES**
**059> DESTROY ALL HUMANS! 2**
**060> CALL OF DUTY 3**
**062> DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2**
**063> MAGE KNIGHT DARK**
**063> TOMB RAIDER LEGEND**
**064> TONY HAWK'S PROJECT 8 (XBOX 360)**
**066> JUSTICE LEAGUE HEROES**
**067> SPLINTER CELL DOUBLE AGENT (PS2/Xbox)**
**068> PHANTASY STAR UNIVERSE**
**070> FIFA 07 (XBOX 360)**
**071> PRO EVOLUTION SOCCER 6 (XBOX 360)**
**072> GTA VICE CITY STORIES**
**074> YOSHI'S ISLAND DS**
**074> ELITE BEAT AGENTS**
**075> EYETOY KINETIC: COMBAT**
**076> MARVEL ULTIMATE ALLIANCE**
**077> SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER**
**078> NEED FOR SPEED CARBON OWN THE CITY**
**077> TOKOBOT PLUS**


## NEON


**080> MARTWE PIKSELE**
Gry zaginione w akcji.

**081> GAWĘDY PO FAI 2k7**
Z wizytą u Adriana Chmielarza. Wasze pytania, jego odpowiedzi.

**083> EKSCYTUJĄCY TEMAT**
Rule of Rose wywołało masę kontrowersji. Dlaczego?

**084> DOGRYWKA**
Gears of War zawładnęło absolutnie każdym!

**085> SYLWETKA MISTRZA**
A dziś mainstreamowo – przed Wami Hideo Kojima!

**086> GANGSTA'S PARADISE**
Rozwalamy Scarface: The World is Yours. Część pierwsza.

**088> PES PARTY**
Poradnik do Pro Evo 6 czas rozpocząć!

**089> EMERYTURA GRACZA**
Czy granie ma prawo się znudzić? Ktoś sądzi, że nie!

**090> RPGAMER**
Machanie Wiilotem w stronę potworów?

**090> COOL STUFF**
Sprawdzamy i informujemy o nowych gadżetach.

**091> GRYWALNA GROZA**
20 najstraszliwszych momentów w grach video.

**092> RETRO**
Sega Saturn. Tak, 32-bitowe konsole to już retro.

**094> ARCHIWALIA**
Numery archiwalne, prenumerata i gadżety N+.

**096> FAQ**
Banan na straży czystości języka polskiego. Plus esemesy w znacznej sile.

**098> FINISHER**
Puenta w wykonaniu Grabarza.

Gears of War i Crimson Omen © 2006 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2006 Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Xbox są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi spółki Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach.
Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, logo Xbox są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi spółki EpicGames, Inc.

gearsofwar.com

# KOSZMARY RODZĄ SIĘ W CIEMNOŚCIACH

Rodzajowi ludzkiemu pozostało niewiele nadziei. Cały jego świat legł w gruzach. Ludzie zagnani na ostatni bezpieczny kawałek ziemi nie mają już dokąd uciec. Jak drapieżna szarańcza wyroiła się horda Locustów i nie sposób jej zatrzymać. Nigdy nie przestaną zabijać. Rząd zwraca się do wszystkich, którzy przeżyli. Do chorych, rannych, a nawet więźniów takich jak Marcus Fenix. Kiedyś skazany na śmierć jest teraz ostatnią nadzieją ludzkości. Mógłby stać z boku, gdyby nie jeden fakt: rasa ludzka nie wymarła. Jeszcze nie.

GEARS OF WAR

18+
www.pegi.info

EPIC GAMES

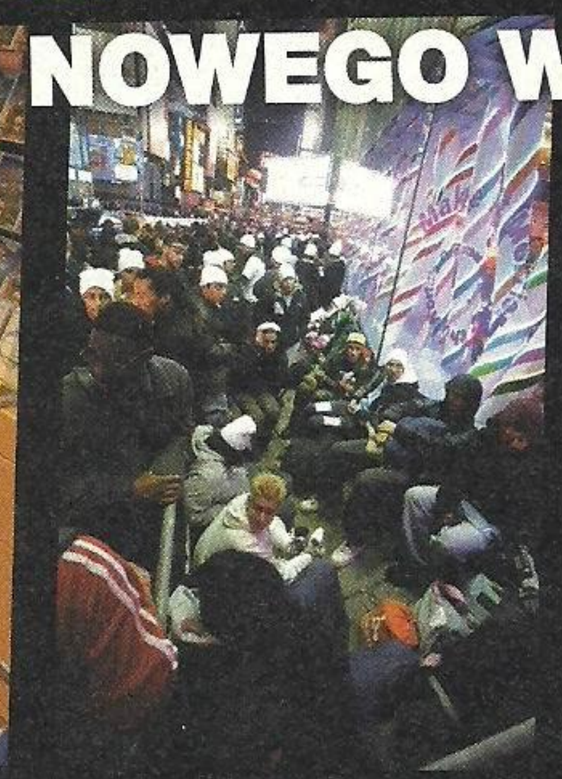
Microsoft game studios

Jump in.

XBOX 360

# NEWSFLASH

## CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL



# POSZŁY KONIE PO BETONIE!

## PLAYSTATION 3 I WII LĄDUJĄ I NATYCHMIAST ZNIKAJĄ Z AMERYKAŃSKICH SKLEPÓW

Stało się – mamy komplet. Wszyscy trzej liczący się gracze na rynku konsol biegną już w wyścigu, w którym główną nagrodą są miliardowe zyski. 11 listopada PS3 wystartowała w swej ojczyźnie, 17 dostali ją w swoje łapy Amerykanie, zaś dwa dni później zobaczyli premierę Wii. Wydarzenia listopada 2006 na długo zapadną w pamięci wszystkim śledzącym wydarzenia w branży.

### PLAYSTATION 3

Najbardziej oczekiwany sprzęt trafia do sprzedaży w ilości pokrywającej może kilka promili zapotrzebowania. Peestrójek w Japonii w dniu premiery było jakieś 80 tysięcy, choć i tak więcej ludzi czekało w kolejkach, nawet pomimo złożonego preordera. Ale to i tak pikuś – w USA dochodziło do prawdziwych zamieszek pod sklepami, odnotowano nawet strzelaninę! 50 Cent, jak widać, czaić się może za każdym rogiem. Po wrześniowym cięciu ilości konsol na premierę do 400 tysięcy sztuk, kolejki zaczęły ustawiać się ponad tydzień przed premierą sprzętu! Ludzie rozkładali namioty, przynosili żarcie w puszkach i przenośne gazówki. Część spała, część czytała, inni grali na handheldach. TYDZIEŃ! Jak się okazało, niektórzy nie byli jednak graczami z krwi i kości, a dobrze kombinującymi handlowcami. Otóż jasne jest, że jeśli czegoś jest niewiele, a ludzi chętnych do zakupu są setki tysięcy, to zawsze znajdzie się ktoś, kto będzie chciał to wykorzystać i sprzedać gorący towar ze cenę kilkukrotnie przewyższającą tą oficjalną. I tak model droższy, ten z wypasem (60GB, czytnik kart, WiFi) można było wyrwać na eBay'u za drobne 4-5 tysięcy dolarów! To 12-15 tysięcy PLNów! A i tak chętnych nie brakowało, ale szybko administracja serwisu aukcje pousuwała i zabroniła dalszych. Rozkaz z góry? Być może, choć to raczej część teorii spiskowej. Tak samo jak to, ile tak naprawdę udało się wrzucić konsol na start. Nieoficjalne źródła twierdzą, że w Stanach nie było to nawet 200 tysięcy sztuk. Sprzedaż gier też nie zachwyciła – najlepiej sprzedawał się Resistance, a w Japonii – Gundam. W sumie jednak przy premierze sprzedaż gier była marna – na jedną konsolę przypadło 0,8 sztuki. Mało.

**MODEL DROŻSZY PS3, TEN Z WYPASEM (60GB, CZYTNIK KART, WIFI) MOŻNA BYŁO WYRWAĆ NA EBAY'U ZA DROBNE 4-5 TYSIĘCY DOLARÓW! TO 12-15 TYSIĘCY PLNÓW!**

### NINTENDO Wii

Kontrowersyjne, niesamowicie oczekiwane, tanio-drogie, ze świetnym line-upem na start – takie Wii wystartowało 19 listopada w USA. Pierwszego klienta obsłużył sam Reggie, zadowolony fan zapłacił 250 baksów, dostał autograf i poszedł do domu – pewnie spać, bo na konsolę czekał od trzech dni w kolejce. Z każdą konsolą pakowano darmowe Wii Sports. Oficjalne dane mówią, że w osiem dni nabywców znalazło 600 tysięcy konsol, sprzedano także blisko 500 tysięcy egzemplarzy Zeldy. Nintendo planuje sprzedać sześć milionów jednostek do wiosny 2007. Pewnie się uda, bo zainteresowanie nie maleje, a podsycają je dodatkowo recenzje gier. I tak, najlepiej oceniana jest oczywiście Zelda (a na jednym z serwisów „tylko" 8.8), kontrowersyjny Red Steel to 91% w oficjalnym magazynie N (hmm...) a 5.5 na wspomnianej, szanowanej stronie. Ogólnie wrażenia grających są mieszane, ale z wyraźną przewagą pozytywnych. Malkontenci narzekają na grafikę (że jak na N64), że ręce bolą (pierwsze pozwy o kontuzje już są w sądach), że sterowanie się nie sprawdza (po trzech godzinach gry nasuwa się: „dawać pada!"). Jak jest naprawdę, po kilkunastu godzinach, a nie po kilku minutach gry w każdą z pozycji – za miesiąc pełen raport.

Mało, mało, mało! Konsol braknie i braknąć będzie jeszcze długo – szczególnie PS3. Dlaczego? Odpowiedź jest tylko jedna – zainteresowanie sprzętem jest olbrzymie... Gdyby tylko co dziesiąty właściciel PS2 chciał kupić PS3 na starcie, potrzebne byłoby 10 milionów konsol. A tyle, to może do wakacji będzie. Później jednak pójdzie już z górki. Podobno. ■■

# POZNAŃ GAME ARENA 25-26.11.06

## PIĘĆ WII I TRZY XBOXY 360 BRONIŁY HONORU KONSOL W POZNANIU

Imprezy konsolowe w Polsce w tym roku prawie umarły. PlayStation Experience nie odbyło się, bo Sony za bardzo nawet nie miało czego pokazywać, o mniejszych zlotach, spotkaniach, prezentacjach też niewiele słychać, więc nie pozostawało nic innego, jak wybrać się do Poznania, by w ostatni weekend listopada pograć w te dziesiątki konsolowych tytułów (w tym aż trzydzieści na PS3) prezentowanych na stu calowych plazmach... a nie, chyba jednak nie tak to wyglądało.

Po tym, jak ogłoszono żałobę narodową, Microsoft postanowił odpuścić pokazy na Poznań Game Arena, chociaż być może po prostu chciał w ten sposób uniknąć prezentacji Gears of War, która bardzo mogłaby wizerunkowi firmy zaszkodzić, bowiem ostatnio znów popularny (dzięki Rule of Rose) stał się temat brutalności w grach. A tej we flagowym tytule Microsoftu nie brakuje z całą pewnością.

Nie było Microsoftu, nie pojawił się też CD Projekt. Zabrakło również Sony. Pytacie, co w takim razie można było zobaczyć? Na stoisku Allegro rozstawiono trzy X360, z czego dwa z PESem podpięto do 40 calowych telewizorów, a na 32" grano w PGR3. Na moje pytanie dlaczego Allegro zdecydowało się na taką formę promocji, miły pan z obsługi powiedział, że właściwie to on nie wie. „Po prostu była okazja, żeby przywieźć konsole i dać ludziom trochę na nich pograć". Jak się okazało, był to dobry pomysł i przez dwa dni stoisko było konkretnie oblegane. Prócz tego konsole pojawiły się jeszcze na turnieju Tekkena 5, który oczywiście interesuje każdego konsolowca i pewnie każdy marzył o tym, by wziąć w nim udział.

Okay, bez złośliwości. Jeśli chodzi o całą imprezę, była ona niemalże wyłącznie pecetowa i właściwie warto było przyjechać tylko i wyłącznie z jednego powodu. Po raz pierwszy w Polsce odbyła się oficjalna prezentacja konsoli Nintendo Wii zorganizowana przez dystrybutora, firmę Lukas Toys. Na pięciu odgrodzonych od zwiedzających standach prezentowane były trzy gry – po dwie Wii Sports i Wii Play oraz wersja demonstracyjna chyba najgorętszego tytułu, czyli The Legend of Zelda: The Twilight Princess. Każdy chętny mógł stanąć w kolejce i po pewnym czasie samemu sprawdzić jak w akcji wypada rewolucja w graniu.

Rozumiem, że z perspektywy konsolowca nic się na tej imprezie nie działo, ale to wcale nie tłumaczy tak ogromnego zainteresowania Wii. Pierwszego dnia pokazywano sprzęt przez dziesięć godzin i nie było ani chwili, żeby chociaż jedna z konsol była wolna. Drugiego potrzeba było trzystu minut, żeby pograć bez konieczności stania w dużej kolejce. Największym zainteresowaniem, jak się później okazało, cieszyło się Wii Sports, a dokładniej mówiąc jedna z mini gier składających się na tę pozycję. Boks. Dzieci, dorośli, stateczni ojcowie, pakerzy ruszający się

jak prawdziwi bokserzy, młode dziewczęta... Wszyscy chcieli spróbować powalczyć i nie było ani jednej osoby, która by się wstydziła.

Poznań okazał się bardzo szczęśliwym miastem dla Wii. Konkurencja się nie pokazała, więc cała uwaga konsolowej braci skupiła się właśnie na dziecku Nintendo. Poza tym jednak nic się nie działo i jeśli tak to ma wyglądać, to za rok impreza kompletnie przestanie nas interesować.

**Mielu** ■■

# HALO 3

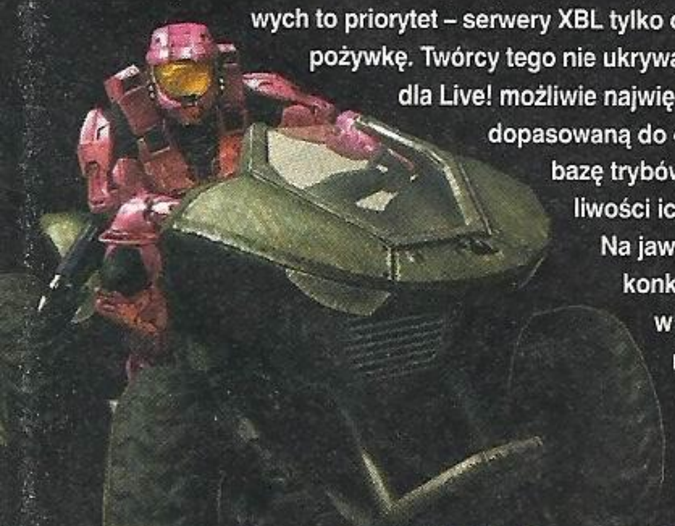
**XBOX 360** KULTOWA GRA SPRZED PIĘCIU LAT, NA CZTERY LITERY

**INFO**
DEVELOPER: BUNGIE
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 2007

Halo – gra, która rozpala serca milionów fanów na całym świecie. W natłoku innych, na pozór ciekawszych informacji ze świata elektronicznej rozrywki (jakieś, PS3 czy Wii, jakieś GoW), umknęła wszystkim rocznica – pięciolecie istnienia Halo. 15 listopada 2001 światło dzienne ujrzały wielkie czarne pudła, a wraz z nimi gra, która pociągnęła ich sprzedaż jak żadna inna. W dniu tego jubileuszu Bungie podało kilka zdawkowanych informacji na temat trzeciej części – Halo 3. W ciągu następnych kilkunastu dni pojawiało się coraz więcej informacji – specjalnie dla Was zebraliśmy je wszystkie.

Istnieje na świecie człowiek, który nie pracuje w Bungie, a który widział fragment z kampanii dla jednego gracza na własne oczy. Mało tego – ciągle żyje i donosi: gra wygląda dokładnie tak, jak powinna, wprost idealnie spełnia oczekiwania każdego halo-maniaka. W trakcie 20 sekund, które szczęśliwiec obejrzał, Master Chief przebiegł kawałek, wsiadł do Warthoga, wyjechał na otwarty teren, a nad jego głową przemknął pojazd łudząco podobny do banshee, ale sterowany przez Bruta. Wszystko było na swoim miejscu, grafika wprawiła go w osłupienie tak, jak swego czasu robił to GoW.

Pierwsze testy rozgrywek sieciowych przebiegły pomyślnie, było płynnie i sprawnie. Dobieranie graczy o podobnych umiejętnościach i łatwe wyszukiwanie określonego rodzajów meczy – to priorytet dla Bungie. Właśnie „robienie meczy" (matchmaking) pomogło Halo, w opinii twórców, w osiągnięciu tak gigantycznej popularności. Na boty i tym razem się nie zapowiada – podobno inteligencja przeciwników w kampanii jest zupełnie różna od tej, jaką należałoby przygotować na potrzeby multi. Wiemy jednak (taka teoria spiskowa), że chodzi o to, żeby wszyscy grali online, a nie z wytworami sztucznej inteligencji. Opcja rozgrywek wieloosobowych to priorytet – serwery XBL tylko czekają na świeżą pożywkę. Twórcy tego nie ukrywają. Przygotowują dla Live! możliwie największą i najbardziej dopasowaną do oczekiwań fanów bazę trybów rozgrywki i możliwości ich konfigurowania. Na jaw wyszło też kilka konkretów – pojawi się w końcu quad, będą nowe bronie. Dwuosobowy pojazd umożliwi dzikie rajdy z flagą i ostrzał nieprzyjaciół. Uważać trzeba będzie na laser Spartana – nową broń, która jednym strzałem złomuje każdy pojazd. Dodatkowo dojdzie też specjalny granat – przyczepia się on do każdej powierzchni i po chwili wybucha w towarzystwie gradu odłamków metalu.

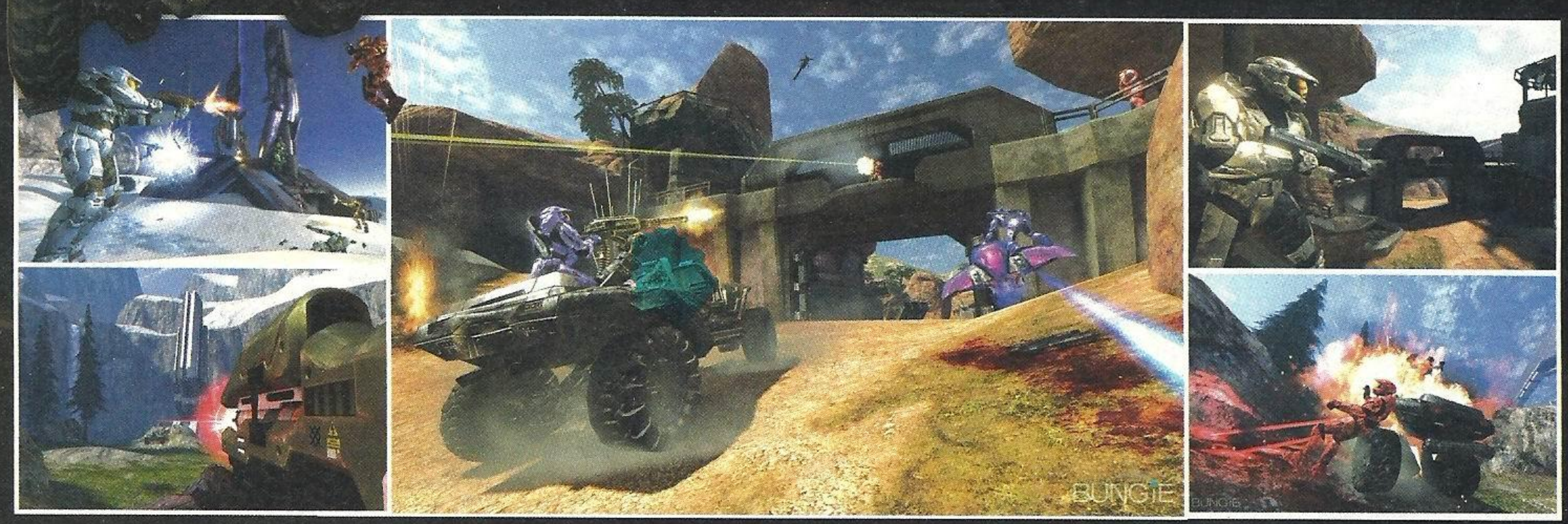


Zadbano o szczegóły – podobno druga broń zawsze widzialna jest na plecach naszego bohatera. Powrócą również znane plansze – będzie odświeżony Zanzibar, liczymy na Beaver Creek i inne najbardziej lubiane miejscówki.

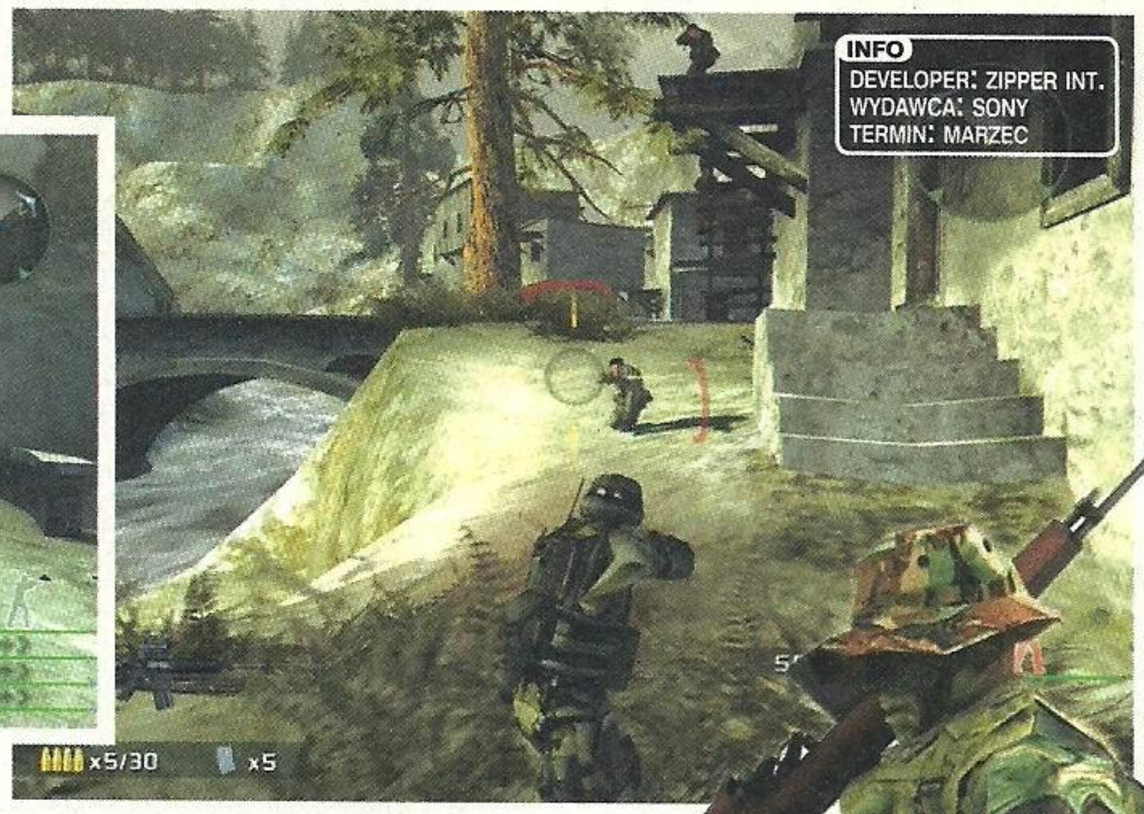
Kwestia wykonania... Na pierwszym oficjalnym screenie (to ten na górze) widać Mistrza Szefa na tle szarej ściany wzmacnianej metalowymi szynami. Zbroja wygląda fenomenalnie, jest podniszczona, pokryta doskonałym efektem symulującym jej chropowatość. Wizjer odbija otoczenie i szczelnie zasłania tajemniczą twarz (ciekawe, czy ją kiedykolwiek ujrzymy...). Halo 3 na tym screenie wygląda genialnie, ale te z multiplayera (na dole) chłodzą optymizm – tutaj poziom to raczej Halo 2.5, ale to z pewnością wina wczesnej wersji pre-Alpha.

Autorzy znajdują się w kropce, ale mają jednocześnie mnóstwo swobody w swoim działaniu. Skąd ten paradoks? Otóż Halo 3 ukarze się dopiero, jak będzie gotowe. I tutaj decyzję podejmują panowie producenci. Gorzej, jeśli chodzi o wciąż eksploatowane Halo 2 – tutaj wydawca naciska i narzuca swoje wymagania. I dobrze, bo dzięki temu już na początku roku dostaniemy kolejny pakiet map do drugiej części gry. Aby się nimi cieszyć, należy najpierw zainwestować w nowego Xboxa – właściciele starego muszą obejść się smakiem. Mało tego – konieczny będzie dysk twardy, ale on i tak niezbędny jest do grania w gry z pierwszego Xboxa. Wersja dedykowana Windows Vista pewnie też je dostanie, a dodatkowo jeszcze edytor map.

Halo to potężna machina finansowa. Nowele, komiksy, figurki, wkrótce film. I choć jesteśmy nim podjarani, to o wiele bardziej niż z dobrej ekranizacji ucieszymy się, gdy Halo 3 trafi wreszcie w nasze ręce. Marzy nam się najwyższej próby zabawa – bez przekrętów (atak melee), przesadzonych broni (miecz), oszustów i nieużywanych map. Wielkie jatki? Ok, ale wszystko z przemyślanym zacięciem – jak w doskonałej „jedynce". Trudno będzie znaleźć autorom złoty środek między dostępnością a wyzwaniem dla najtwardszych graczy – liczymy na sukces i w tej kwestii. Na początku grudnia najpierw w telewizji (nie liczcie na TVN), a później na Marketplace pojawi się minutowa reklamówka, a wiosną zaczną się publiczne testy demka przez Live! Sama gra wydana będzie w trzech różnych pakietach – najbardziej wypasiony zawierać będzie (poza czterema krążkami z grą i dodatkami, filmami making of...) HEŁM Spartana. Dobrze przeczytaliście – hełm! ■■



■ Gra w USA ukazała się jeszcze przed świętami – Europa, jak to zwykle bywa, poczeka kilka miesięcy. Grrr...




# S.O.C.O.M. US Navy Seals Combined Assault

## PLAYSTATION 2 MUSICIE ZABIJAĆ – INACZEJ NIE PRZEŻYJECIE

Taką oto złotą myśl zapodał w jednym z filmów wojennych pan Linda. Taka maksyma świetnie sprawdza się w realiach konfliktów zbrojnych. Ale wojna to nie tylko front, otwarta walka, czołgi i Pearl Harbour. To również działania małych oddziałów specjalnych na tyłach wroga, zamachy i ciche odbicia zakładników. SEAL (ang. foka) to skrót od trzech słów – morze, powietrze, ląd (Sea, Air i Land). W dowódcę czteroosobowej ekipy fok wcielimy się wraz z kolejną częścią gry S.O.C.O.M. – najpopularniejszego shootera online na PS2.

Bardzo cieszymy się, że Sony nie zapomina o gigantycznej rzeczy fanów czekających na nowe gry na swoją starą konsolę i wydaje jeszcze jedną część na PS2. Nie należy oczywiście spodziewać się przełomu w serii czy gatunku, nowego silnika i mechaniki rozgrywki. Wszystko pozostaje po staremu i dobremu. Każdy, kto grał w którąś z wcześniejszych części natychmiast odnajdzie się w Combined Assault. Idąc dalej tym tropem, jeśli ktoś nie grał nigdy w Socoma, mógłby pomylić trzy ostatnie odsłony – tak są do siebie podobne. Posiadacze PS2 dostaną w swe ręce najbardziej dopracowaną część tego shootera tpp z wyraźnym zacięciem taktycznym.

■ Silnik zestarzał się już trochę. Ciekawe, co Zipper zaprezentują na PlayStation 3.

**S.O.C.O.M. FIRETEAM BRAVO 2 na PSP**

**O ile poprzednia część – SOCOM 3: U.S. Navy Seals współpracowała z tą wydaną niemal równocześnie na PSP SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo tylko w niektórych i prostych aspektach (odblokowywanie różnych pierdół), tak teraz obie platformy dostaną gry, które razem prawie tworzą całość. Akcje przeprowadzone przez jedną ekipę (na PS2) będą miały odzwierciedlenie w grze na PSP i na odwrót. Może kooperacja, panowie producenci?**

W jednej z misji misji postawionym zadaniem było zabezpieczenie terenu, na którym rozbił się nasz helikopter, odbicie rozbitków i zniszczenie wraku maszyny za pomocą ładunku wybuchowego. W zadaniach trudno spodziewać się przełomu (zbieranie gwiazdek?) – nadal będą to misje ratunkowe, dywersyjne i takie, w których wyeliminujemy kogoś ważnego. Przebieg kolejnych misji wygląda podobnie i sprowadza się w głównej mierze do nieustannych wymian ognia z przeciwnikiem lub cichej infiltracji danego obszaru i skrytego wykańczania kolejnych terrorystów. Miejscem akcji, jak to w serii bywa, będą w przeważającej części tereny otwarte, górzyste i leśne, za dnia i w nocy. Jedną z map ponownie będzie Polska!

Mechanizmy rozgrywki nie zmieniły się od pierwszej części. Wciąż kamera podąża za naszym człowiekiem trzymając się jego pleców. Gdy chcemy przycelować, możemy przejść do widoku z pierwszej osoby. Możemy przyjąć trzy postawy – stać na równych nogach, pochylić się i biec w tej pozycji oraz czołgać się. W zgodzie z rzeczywistością, ostania pozycja jest idealna, gdy chcemy ściągnąć wroga za pomocą karabinka snajperskiego. W pozycji wyprostowanej biegać się raczej nie opłaca – dwie, trzy kulki na korpus lub jedna w głowę i nasza foka pada bez ducha na glebę.

Wystarczy spojrzeć na shoty z czwartego Socoma, by się przekonać, że wygląda znośnie, ale tylko wtedy, gdy nie spędziło się za dużo czasu z którymś z next-genów. Autorzy w wyraźny sposób ograniczeni są sprzętem i nie mogą w pełni rozwinąć skrzydeł. Co nie zmienia faktu, że omawiana gra nie wygląda źle. Obszerne tereny, dość daleko sięgający horyzont, miła dla oka gra świateł oraz płynna animacja dbają o porządny poziom wykonania. Odgłosy z pola walki, jak zawsze w serii, stanowić będą bardzo gustowne zwieńczenie oprawy audio-wizualnej.

**JEŚLI JESZCZE NIE PRÓBOWALIŚCIE GRY ONLINE NA PS2, WARTO DAĆ SOCOMOWI SZANSĘ – WRAŻENIA SĄ NIEPOWTARZALNE**

Opcja zabawy w sieci nie przejdzie większych usprawnień – niczego w niej nie brakuje przecież. Wygrzew dla 32 graczy, stare i nowe mapy, mnóstwo broni i trybów drużynowych, pojazdy – wszystko jest obecne i w tej części. Jeśli jeszcze nie próbowaliście gry online na PS2, warto dać szansę – wrażenia są niepowtarzalne.

Cieszymy się z każdej zapowiedzianej gry na PS2 – szczególnie, gdy nie jest to licencjonowany crap, a poważna, pierwszoligowa gra. ■■

## newsflash

### WOJNA NA POZYCJE

Take Two Interactive podało, że w produkcji na PlayStation 3 znajduje się obecnie 20 tytułów. Wśród nich takie rodzynki, jak GTA4 czy The Darkness, oraz pokaźna liczba gier sportowych – wśród nich, m.in.: Major League Baseball 2K7, NHL 2K8, NBA 2K8. Jak widać, coraz trudniej o oryginalne pozycje bez numerka w tytule. Sytuacja podobna jak u EA – 80 procent gier to kontynuacje lub kolejne części serii sportowych.

### ŚMIESZNIE-SMUTNO...

Najpopularniejszy w branży Bill cały czas walczy o Japonię. I wiecie, że nie szczędzi ani pieniędzy, ani czasu na to, żeby przekonać do swojej konsoli mieszkańców Nipponu. Przeciągnął na swoją stronę wielkie nazwiska, obniża ceny. A teraz sedno tego newsa – tygodniowo sprzedaje się tam kilka sztuk pierwszego Xboksa – kilka! Więcej sprzedaje się GBA. X360 radzi sobie raczej średnio – kilka tysięcy tygodniowo. Jeśli nie pomogą Blue Dragon i Lost Odyssey, będzie krucho.

### ZATRYBIŁO!

Nie było niespodzianki – Gears of War odniosło gigantyczny sukces. To najszybciej do tej pory sprzedająca się gra naX360. W ciągu tygodnia łyknęło ją ponad milion klientów. Mało tego – GoW stał się pierwszą grą, która zdetronizowała Halo 2 na serwerach XBL. Microsoft dał też do zrozumienia, że Gearsy zaplanowane są jako trylogia. Trzymamy kciuki, aby pozostałe części pojawiły się jeszcze na Xboksie 360.

### LUMINES DLA WSZYSTKICH!

Lumines to najwyżej oceniana gra na PSP w historii tego urządzenia, niedawno pojawiła się też edycja na Xbox Live, z przyjemnością donosimy więc, że również PS2 dostanie swoją wersję tej uzależniającej produkcji. Kilka nowych motywów i niższa cena mają nas przyciągnąć w pierwszym kwartale 2007. A recenzję Lumines II na PSP możecie przeczytać choćby zaraz.

## N(E)O COMMENTS

CZASY PRZEJŚCIOWE – MULTIPLATFORMOWE

### MARCELLUS

**Jakie gry next-gen spowodowały u mnie opad szczęki i powrót wiary w moc konsol nowej generacji? Przede wszystkim Gears of War i MotorStorm. Jakie nieco mnie rozczarowały i rzuciły się cieniem na świeżo odzyskaną wiarę? Generalnie tytuły multiplatformowe – Smackdown vs. RAW 2007, FIFA 07, NBA 2K7, NFS: Carbon, PES6 – wszystkie w wersjach na next-geny. Stąd też i tytuł tej rozprawki – „czasy przejściowe – multiplatformowe". Wiadomo, że nikt przy zdrowych zmysłach nie porzuci grubo ponad 100 milionów posiadaczy PS2 tylko po to, żeby przesiąść się na X360 czy PS3 i zacząć spełniać swoje i graczy marzenia o next-genach. Każda z wymienionych gier pojawiła się jednocześnie na kilku platformach (najczęściej PS2, X360 i PC), ale na next-genach zebrały gorsze oceny (lub gorzej się grało, występowały jakieś dziwne błędy, albo graficznie nie były wcale znowu takie wspaniałe), niż ich current-genowe odpowiedniki na PS2. Zaskakujące? Na pierwszy rzut oka i owszem, bo przecież grafika ładniejsza, rozdzielczość wysoka i... I co jeszcze? No właśnie nic, grywalność jednak słabsza. Dlaczego?**

**Zapewne dlatego, że większość z tych gier pisana była z myślą o PS2, a dopiero potem dostosowana do wymagań konsoli Microsoftu. I nikt za bardzo się najwyraźniej nie przejmował tym, że jest to rozwiązanie połowiczne, które nie pozwala do końca wykorzystać mocy nowszego sprzętu do na przykład poprawienia AI lub fizyki. Widać gołym okiem i słychać, że gry wywodzące się z PS2 (lub nawet PS one!) w niektórych przypadkach wręcz krzyczą o nowy silnik (PES, Smackdown, Carbon), ale jego stworzenie wymaga mnóstwa czasu (którego developerzy wydający gry co roku zwyczajnie nie mają) i jeszcze więcej pieniędzy.**

**Na rynek właśnie wszedł największy z graczy, teoretycznie najpotężniejszy. I od razy podniosły się głosy, że gry na X360, które ukazały się także na PS3 (Call of Duty 3 na przykład), są ładniejsze na konsoli MS. Wiadomo, że są – ich developerzy znają starszy sprzęt lepiej, a finalne devkity PS3 mają od kilku miesięcy. Co zrobili? Zapewne poznali je jako tako i machnęli na szybko konwersje już robionych gier z X360 (które z kolei często są pewnego rodzaju konwersjami z PS2 lub Xboxa pierwszego). Bo chyba nie sądzicie, że napisali je od nowa, co?**

**I zapewne tak już zostanie na next-genach – gry multiplatformowe będą wyglądały podobnie. Między PS2 a Xboxem była różnica kilku lat rozwoju techniki i było to widać w grach multiplatformowych, ale o wiele bardziej w grach pisanych specjalnie pod mocniejszą z konsol. Halo, żeby daleko nie szukać. Między X360 a PS3 aż takiej różnicy nie ma, a atutami w pojedynkach na grafikę będą przede wszystkim gry dedykowane którejś z platform. I tu X360 ma przewagę, bo Gears of War to niewątpliwie najładniejsza z gier na konsolach obecnie i nawet chłopaki z Bungie przyznali, że będą mieli problem, żeby przy Halo 3 przeskoczyć tak wysoko zawieszoną poprzeczkę. Resistance jest ładne, ale nie aż tak ładne, więc pierwszą z gier, która pokaże potencjał (ale dopiero potencjał!) PS3 będzie moim zdaniem MotorStrom. Do poziomu osławionych renderów jeszcze jednak trochę zabraknie, więc Gulashowi nie grozi póki co zjedzenie numeru Neo Plus, ale pamiętając, że stworzenie gry na nowym sprzęcie trwa przynajmniej dwa lata, mniej więcej za rok, półtora, prawdopodobnie będzie mu można o tej obietnicy przypomnieć... Chętnie to zrobię. ■■**

# TEKKEN DARK RESURRECTION™

# KING OF IRON FIST TOURNAMENT

## DRUGI RAZ W POLSCE!
## KULTOWY TURNIEJ ŻELAZNEJ PIĘŚCI!

**WYGRAJ:**

## 10 000 ZŁOTYCH

**DLA NAJLEPSZYCH ZAWODNIKÓW!**

**ELIMINACJE:**

**25.11 - Kraków, EMPiK Galeria Kazimierz**
**26.11 - Katowice, EMPiK CH Silesia**
**2.12 - Wrocław, EMPiK Megastore**
**3.12 - Poznań, EMPiK Megastore**
**9.12 - Łódź, EMPiK CH Manufaktura**
**10.12 - Warszawa, EMPiK Megastore Junior**

**FINAŁ:**

**10.12 - Warszawa, EMPiK Megastore Junior**
**(po zakończeniu eliminacji)**

**ZAPISY OD GODZINY 10:00**

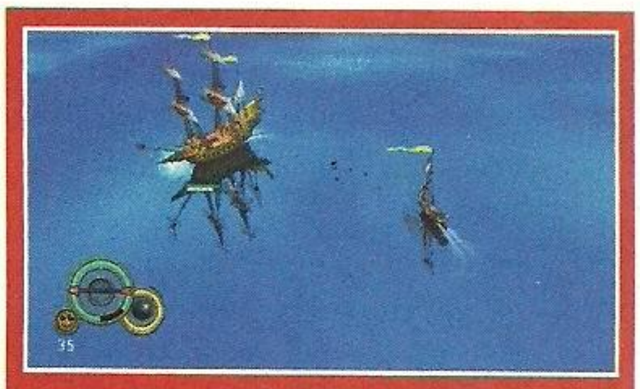
EMPiK® eska

16+ www.pegi.info

BANDAI NAMCO™ Games

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

**AKTUALNE INFORMACJE NA WWW.PLAYSTATION.PL**

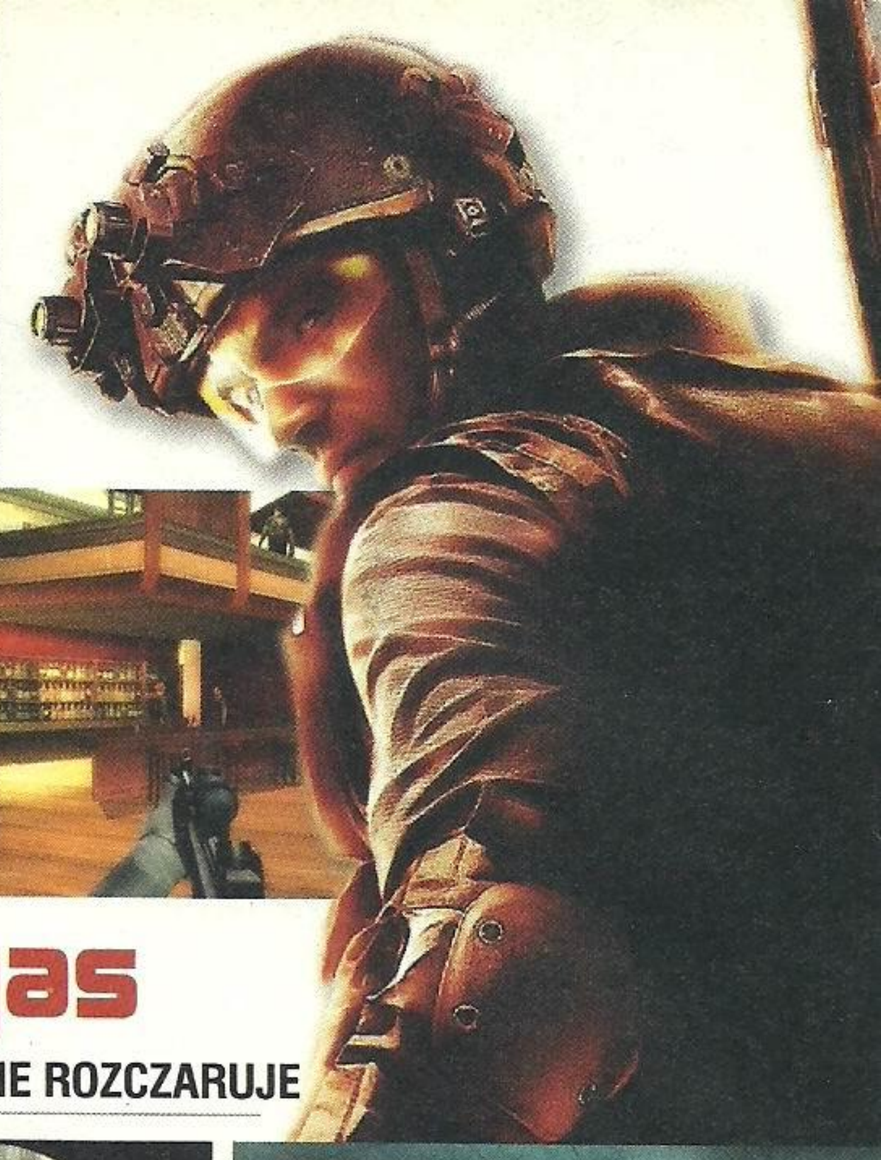


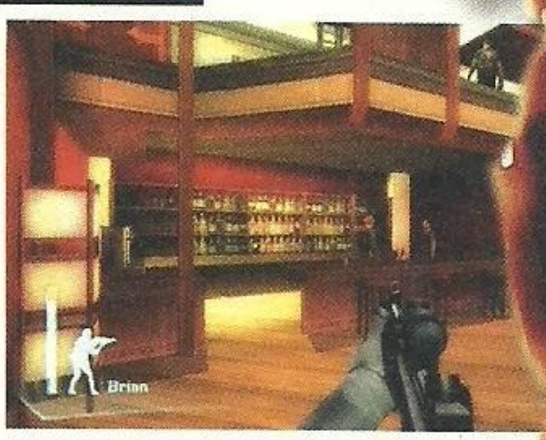
# Sid Meier's Pirates!

Piraci są coraz chętniej eksploatowani przez twórców gier, ale raczej średni „Piraci z Karaibów" (chodzi o grę) tylko zaostrzyli nasz apetyt na dobrą grę osadzoną w tych klimatach. Sytuację ratuje ekipa Take-Two Interactive, która zapowiedziała wydanie swojej flagowej serii na przenośną konsolkę Sony.

Seria narodziła się prawie dwadzieścia lat temu. Kto pamięta tamte czasy (1987), na pewno ucieszy się na wieść, że główne założenia nie różnią się od tych znanych z klasyka. Wcielimy się w pirata, przed którym długa droga, by stać się legendą wśród kolegów po fachu i postrachem dla flot królewskich. Główną pobudką przyświecającą nam w trakcie zabawy będzie chęć pomszczenia śmierci członków rodziny. Po drodze obetrzemy się o miłosne historie, dokonamy zemsty i odnajdziemy tajemnicze skarby. Wszystko brzmi bardzo intrygująco – nie zabraknie dodatkowo trybu dla nawet czterech graczy w sieci lokalnej.

Autorzy zapewniają, że przykładają dużą wagę do jak najlepszego wykorzystania technicznych możliwości PSP – szerokokątnego ekranu, pojemnego nośnika. Grafika utrzymana w kreskówkowych klimatach, z charakterystycznym zacięciem i dopracowaną kamerą (z tym bywa różnie) powinna dokładnie obrazować nasze poczynania. Spore wrażenie robią walki statków na otwartych wodach – tego elementu nie mogło zabraknąć w „piratach". Jeśli nikt niczego nie zepsuje, posiadacze PSP dostaną ciekawą pozycję. Czekamy do wiosny. ■■






# Rainbow Six Vegas

**PLAYSTATION PORTABLE** **PRZENOŚNA TĘCZA SZEŚĆ NIE ROZCZARUJE**

Wiedzieliście, że kombinacja cyfr 1, 2, 3, 4, 5, 6 w Lotto jest tak samo prawdopodobna, jak każda inna? Po zdaniu sobie z tego sprawy najść może człowieka pewna konkluzja – czy warto grać? Niech każdy sobie sam odpowie. My możemy za to odpowiedzieć już teraz, że jest znacznie większa szansa na to, że R6 na PSP stanie się sporym przebojem, niż na trafienie „szóstki".

Wszystkie znaki na niebie, ziemi i w internecie wskazują, że dostaniemy maksymalnie dopieszczoną wersję dużego Rainbow Six Vegas z konsol następnej generacji. Cholernie nas cieszy to, że za tę konwersję odpowiada osobny, 50. osobowy zespół specjalnie do tego zadania wyznaczony. Nie zapowiada się zatem na orżniętą z najfajniejszych patentów grę rzuconą na „odwal się" na półki sklepowe, jak w przypadku Ojca Chrzestnego czy „Potrzeby Prędkości" na PSP.

Las Vegas („Łąki" po hiszpańsku) to dość popularne miasto w USA, zwane również stolicą hazardu. Nie bez przyczyny – na jego terenie znajduje się prawie dwieście tysięcy maszyn typu „wrzuć monetę". Wrzucając zaś monetę sprzedawcy za tę grę dostaniemy opowieść o dwóch specjalistach – wyszkolonym, wszechstronnie uzdolnionym specjaliście Brianie Armstrongu i o snajperze – Shawnie Riversie. Naszym zadaniem będzie powstrzymanie Lucasa Picaresa – przywódcy terrorystów, którzy zatruli wodę w całym mieści i ogólnie nabałaganili na ulicach i w budynkach. Przejmiemy więc rolę miotły i posprzątamy cały ten nieład.

W założeniach do czynienia będziemy mieć z taktyczną strzelaniną z widokiem z pierwszej osoby. Jednak w związku z coraz głębiej sięgającym synkretyzmem gatunkowym (przenikaniem się gatunków), bardzo często będziemy mieli okazję oglądać naszą postać w pełnej krasie (prawie jak Gears of War).

W bardziej dynamicznych grach, sterowanie to mogło czasem wpływać negatywnie na precyzję, w tej bardziej taktycznej rozgrywce może sprawdzić się znacznie lepiej.

**CIEKAWE FILTRY NADAJĄ OTOCZENIU REALISTYCZNEGO POSMAKU, SAME MIEJSCÓWKI SĄ KLIMATYCZNE I CIEKAWIE ZAPROJEKTOWANE**

Głównie ukazywać się ona będzie naszym oczom, gdy przylgniemy plecami do zasłony terenowej i obserwować będziemy akcję wokół nas. Ale to nie jedyne momenty – wchodzenie po drabinie, podkładanie i rozbrajanie ładunków wybuchowych – oto jeszcze parę z podobnych sytuacji.

Kwestia sterowanie w tego typu grach na PSP zawsze budzi sporo kontrowersji. Istnieje jednak kilka sprawdzonych szablonów, jakie są używane przez kolejnych twórców. Analogiem poruszamy postacią, R to ogień, L jeszcze nie wiadomo, geometryczne przyciski odpowiadać będą za rozglądanie się.

Pod względem wykonania RS6 zapowiada się bardzo konkretnie. Na zaprezentowanych materiałach podziwiać można prawdziwy kunszt twórców – trzymamy kciuki, żeby właśnie tak wyglądała kolejna generacja gier na PSP. Oby animacja trzymała równie wysoki poziom.

Gadżety małe i duże, bogaty arsenał, sześciu szaleńców podzielonych na dwa zespoły w trybach multi (również przez internet), zaplecze bonusów dla samotników, autorski tryb „Polowanie na terrorystów" – te wszystkie smakołyki wpadną na przenośne PlayStation na początku przyszłego roku. ■■

# W PRODUKCJI

**NAJNOWSZE PROJEKTY NA PSP ODKRYTE PRZED ŚWIATEM**

## SONIC RIVALS

Niebieski Jeż, Różowa Pantera... kolorowo bywa w świecie cyfrowych opowieści. Ten pierwszy typ – taki Jeż Jerzy, który nie przeklina i nie używa, ale jeździ na desce czasami – wystąpi po raz pierwszy na przenośnym sprzęcie Sony. W nasze ręce autorzy oddają, w gruncie rzeczy, scrollowane wyścigi w prawo osadzone w świecie flagowej maskotki Segi. Kilka najbardziej charakterystycznych postaci, łatwo rozpoznawalne plansze osadzone w takich środowiskach, jak dżungla, ruiny, miasto, czy stacja kosmiczna – ot, wszystko, czego możemy spodziewać się po grze z Sonikiem w roli głównej. Do tego doliczyć należy multiplayer dla dwóch przez WiFi, bonusy, system kart zdobywanych wraz z postępem w trybie przygody dla jednego gracza. Za wszystkim stoi Pan Jajo – pamiętajcie. Na dniach postaramy się go powstrzymać.

## FULL AUTO 2

Blisko sześćdziesiąt zawodów w ramach kampanii dla samotników plus akcje typowo rozwałkowe – areny i te sprawy. Kilka trybów dla zgłodniałych przelewu oleju silnikowego powinno zapewnić grze wzięcie. Szczególnie w otoczeniu tak ślicznie prezentującej się grafiki – jak się mocno oczka zmruży, to prawie jak na następnej generacji sprzęcie. Nie zabraknie pewnie też jakichś bonusów z racji ukazania się tej gry również na PS3 – może coś więcej, niż tylko nowe, „Pełne Auto"?

## AFTERBURNER BLACK FALCON

Zręcznościowa jatka w przestworzach – ostra wymiana ognia, zasady fizyki głęboko w poważaniu – tak oto zapowiada się AB:BF, remake klasyka Segi, tym razem na PSP. Zasiądziemy za sterami blisko dwudziestu realnych maszyn i zmierzymy się z niebezpieczeństwami czyhającymi na nas tuż za kolejnym obłoczkiem. Rozdmuchiwaną zaletą omawianej pozycji jest możliwość dowolnego tuningu każdej z maszyn.

## DUNGEONS & DRAGONS TACTICS

Jakieś smoki, jakieś jaskinie czy też lochy – a wszystko to doprawione taktycznym ziołem grywalności – tak oto prezentują się składniki, jakie firma Kuju wymieszała i wrzucić chce na PSP. Wszyscy wygłodniali porządnej strategii turowej na swój przenośny sprzęt będą zachwyceni. Siedem ras, trzynaście klas postaci, edytor wyglądu wojowników, mnóstwo umiejętności do wyuczenia, nieprzemierzone krainy pełne potworów i NPCów – te elementy aż proszą się o wielogodzinne sesje i masterowanie swojej drużyny. Graficznie szykuje się uczta dla oka – realistyczne oświetlenie i szczegółowe modele walczących zapierają dech, otoczenie stanowią podziemne korytarze, ale i otwarte tereny. Gra zapowiada się wybornie nie tylko dla fanów tego uniwersum – autorzy chcą znaleźć złoty środek i wyważyć tak rozgrywkę, by była przystępna dla nowych w temacie.

**Po raz pierwszy najlepsza gra piłkarska na PC i PS2 w polskiej wersji językowej i super cenie: 129,90 zł na PC oraz 199,90 zł na PS2 już 3 listopada!**

# KRÓL FUTBOLU!

## Teraz po polsku, w nowej wersji i super cenie!

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER™

*„Przez chwile myślałem, że FIFA dogania PES-a. Bo zdążyłem już pograć w 07 (...) Ale bez strachu - król jest teraz jeszcze potężniejszy niż był dotychczas"*
**Play**

*„Żadna inna gra piłkarska nie zapewnia takich emocji"*
**NeoPlus**

*„„Seabass" (projektant gry) pokaże wszystkim, jak się robi najlepszą grę piłkarską"*
**CD Action**

*„Jestem zachwycony tym, że będę kojarzony z tak świetną serią"*
**Adriano, Inter Mediolan**

*„Polecam najlepszą grę piłkarską!"*
**Maciej Żurawski, Celtic Glasgow**

Mecze komentują

**Mateusz Borek**

**i Roman Kołtoń.**

Polecam najlepszą grę piłkarską

zamów już dziś na **gram.pl** i zdobądź ją pierwszy!

sklep.gram.pl/pes6

KONAMI | CDPROJEKT | gram.pl | metro | sport | RoxyFM | PlayStation.2 | PC DVD ROM | 129,90 złotych | PL | 3+ www.pegi.info

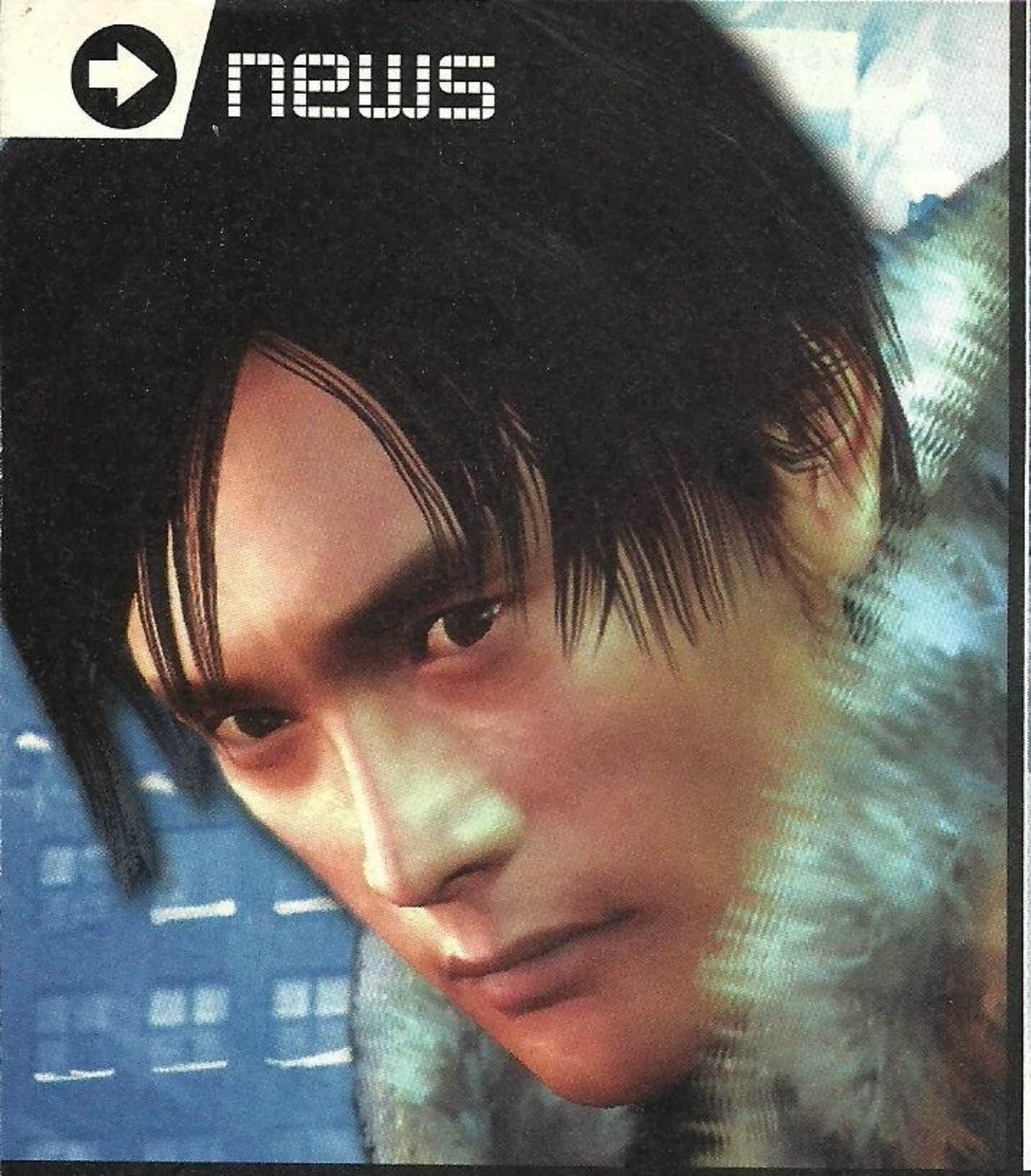
Pro Evolution Soccer 6™ © 2006 KONAMI. „KONAMI®" to zarejestrowany znak towarowy KONAMI CORPORATION. „Pro Evolution Soccer" to znak towarowy KONAMI CORPORATION. Library programmes © 1997-2006 Sony Computer Entertainment Inc. z wyłączną licencją od Sony Computer Entertainment Europe. Pro Evolution Soccer 6™ korzysta z „DNAS" (Dynamic Network Authentication System), system autoryzacji stworzony przez Sony Computer Entertainment Inc. Wydawca: Konami Digital Entertainment GmbH. Produkcja: Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.gram.pl/info

**Dożywotnia Gwarancja**
Uszkodzone nośniki wymienisz za darmo, bez podania przyczyny

**Wirtualne Pieniądze**
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

**Używki (używane gry)**
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom



# LOST PLANET: EXTREME CONDITION

**XBOX 360 NAJWIĘKSZYM NIESZCZĘŚCIEM LOST PLANET JEST FAKT, ŻE UKAŻE SIĘ DWA MIESIĄCE PO GEARS OF WAR**

Akrid to nie tylko małe pokraki na pajęczych nóżkach. To także olbrzymie i paskudne robale.

Demontaż broni na przykład z uszkodzonego z mecha i wykorzystanie jej w bezpośredniej walce z przeciwnikiem to świetny pomysł i sprawdza się idealnie.

Prezentując w maju posiadaczom podłączonych do internetu Xboxów 360 grywalne demo Lost Planet, Capcom wyrządził sobie niedźwiedzią przysługę. Gra, która szokowała blisko pół roku temu, za półtora miesiąca, kiedy wreszcie trafi na półki sklepów, szokować już nie będzie. To Gears of War jest od poprzedniego miesiąca wyznacznikiem jakości i niełatwo będzie ten tytuł przebić pod względem oprawy. Na szczęście gry video to nie tylko oprawa, ale także i wiele innych czynników.

## DIUNA NA ZIMOWO

Intro tłumaczy nam zawiłą historię ludzkości, która po upadku Ziemi zaczęła emigrować w kosmos, szukając nowych planet do zamieszkania. Jedną z nich miała być E.D.N. III i gdy wszystko wydawało się iść jak z płatka, pojawiło się wielkie robactwo, Akrid. Tak nazwano bowiem życie organiczne w każdej formie, zamieszkujące nowy raj ludzkości. Gigantyczne czerwie, latające plaszczki, czy klekoczące pajęczaki zamęczyły ludzkość, która poddała się i opuściła planetę. Jednak nie na długo – okazało się, że Akrid, a raczej ich szczątki, to także nowe i nieznane wcześniej źródło energii o olbrzymiej mocy; coś, czego nasza rasa zawsze szukała. Ludzie wrócili zatem na E.D.N. III wyposażeni w swój najnowszy wynalazek, mechy, zwane tu Vital Suits (w skrócie: VS), by wyrżnąć wszystko, co się rusza i wyssać energię z pokonanych. Tylko opancerzone i wyposażone w rakiety i gatlingi mechy miały szanse w walce z co większymi Akridami.

Przeczytałem gdzieś porównanie Lost Planet do Diuny i pozwolę sobie je tu zacytować, bo nic trafniejszego po prostu nie ma. W książkach Franka Herberta Arrakis to pustynna planeta, na której nie sposób przeżyć bez wody i specjalnych kombinezonów, filtfraków, przerabiających na wodę nawet kał. W grze Capcom E.D.N. III, na którą przeniesie nas akcja gry, to planeta skuta okowami lodu, na której człowiek nie przeżyje bez źródła ciepła pompującego życiodajne gorąco do jego kombinezonu. Także z ciał pokonanych wrogów. Na Arrakis koczują freemeni, rdzenni mieszkańcy planety pragnący zmienić pustynię w pełny roślinności raj, z kolei na E.D.N. III przybyli jakiś czas temu kolonizatorzy i ich potomkowie również planują transformację i ocieplenie klimatu. Podobieństw jest wiele i każdy, kto Diunę czytał będzie zachwycony wyłapując inspiracje Capcom. Na Diunie jednak się nie kończy, a zaczyna – warto jeszcze dorzucić do tygla Starship Troopers, a raczej robactwo z kultowego filmu Verhoevena, bo wielu Akridów przypomina właśnie tamte robale.

## PIĘĆ POZIOMÓW POŻOGI

Wersja Lost Planet, z którą miałem przyjemność, pozwalała sprawdzić w akcji pięć pierwszych poziomów gry. Już na początku, w pierwszej misji dowiadujemy się, jak marnym puchem są ludzie dla tutejszej fauny – gigantyczny Akrid niemal rozwala połowę oddziału komandosów, a nasze zadanie polega na ucieczce w stronę VSa i próbie nawiązania walki z potworem. Uczymy się poruszać, używać linki z hakiem, na której Wayne, nasz bohater o rysach koreańskiej supergwiazdy, może się podciągać lub opuszczać (jednocześnie strzelając, ha!), dowiadujemy się także jak pilotować robota.

A Wayne jest synem kogoś ważnego i umie pilotować mechy. W wyniku oglądanego w intrze wypadku traci jednak przytomność i ląduje gdzieś daleko, na rubieżach. Niemal wyziębia się na śmierć – zostaje jednak uratowany przez tajemniczą, trzyosobowa grupę... rozbitków? Piratów? Nie do końca wiadomo, kim są jego oswobodziciele. Mają jednak jakieś pomysły, a Wayne, który Akridów chce mordować nade wszystko, ze względu na swój militarny staż z ochotą zamierza im w tym pomóc. Zabiera się do rzeczy nader wartko, wystawiając na szwank swój pokiereszowany tyłek.

Naszemu bohaterowi przyjdzie walczyć nie tylko z robalami-Akridami, ale także ze Śnieżnymi Piratami, lub oficjalnymi siłami porządkowymi. I o ile robali nie posądzam o specjalną inteligencję (czasem wystarczy stanąć z boku i metodycznie eliminować zagrożenie), to jednak ludzie mogliby mieś wyższe AI. Niestety, są głupi i nie stanowią wyzwania do momentu, w którym nie zbierze się ich gromada. Co prawda jest kilka poziomów trudności dla każdej misji, ale nie zauważyłem, by miały one jakiś wpływ na ten element.

## VITAL SUIT UBER ALLES

Mechów, którymi często pokieruje Wayne, jest kilka rodzajów. Są ciężkie i powolne maszyny wyposażone w dwa gatling guny, są też zwinne i szybkie, potrafiące podlecieć na wbudowanych silnikach i zawisnąć w powietrzu. Mało tego – są również transformery, potrafiące zmienić się z formy kroczącej w zasuwający po śniegu ślizgacz.

Do sterowania trzeba chwilę się przyzwyczajać – poruszenie prawym analogiem w dowolnym kierunku przesuwa celownik, a w efekcie i bohatera. Z tym, że na środku ekranu jest niewidoczny prostokąt, w obrębie którego ruszenie kursorem nie wymusza obrotu Wayne'a. Wiąże się to z pewną bezwładnością, do której trzeba się przyzwyczaić. Za to naduszenie przycisków R lub L powoduje szybki obrót o 45 stopni. Reszta przycisków jest obłożona raczej w standardowy sposób; można przybliżać kamerę (aż do widoku tpp, w którym też można grać) przy pomocy pada cyfrowego, jest ogień, przeładowanie, rzut granatem i wystrzelenie wspomnianej linki z hakiem. Kilka rzeczy nie do końca gra. Skakać można tylko przed siebie, nie można także przesuwając celownik podnieść za wysoko głowy (może to i prawdziwe, ale chyba niepotrzebne) – może zostaną jeszcze poprawione.

W Lost Planet szybko rzuca się w oczy olbrzymia skala poziomów. Bodaj w trzecim levelu Wayne musi przebić się przez ruiny, a potem przez kawał otwartego terenu aż do zrujnowanej fabryki, będąc nieustannie atakowanym przez chmary szybujących Akridów oraz gigantyczne, naprawdę przeogromne czerwie ryjące pod ziemią i wychylające się by zmiażdżyć chłopaka. Pokonanie takiego robala to kilkanaście minut ciągłego naparzania w nadziei trafienia w jego słaby punkt, przy czym nie należy przestawać nieustannie przeć do przodu – energia cieplna maleje, a gdy spadnie poniżej punktu krytycznego, Wayne zaczyna tracić siły życiowe. A ponieważ rozstrzelany nawet najmniejszy Akrid zostawia czerwonego bloba z energią, wymusza to nieustanną eksterminację obcej rasy. Poziom jest ogromny, biały puch i ruiny ciągną się po horyzont. Na szczęście gdzieniegdzie leżą zagrzebane w śniegu mechy i choć nie można z nich skorzystać, bo robal błyskawicznie je rozwala gdy tylko do nich wsiądziemy, można użyć zamontowanej na nich broni.

## WEAPON OF MASS DESTRUCTION

Co sprowadza nas właśnie do tematu uzbrojenia. Wayne może jednocześnie nieść dwie spluwy (Gears? Halo? A jakże…) i dwa rodzaje granatów. Podstawowym sprzętem bohatera jest karabin maszynowy, trafia się też znakomity na krótki dystans shotgun, snajperka i lekka wyrzutnia rakiet. Broni i amunicji raczej nie brakuje, choć czasem trzeba wygrzebać je spod śniegu. Prawdziwą grozę i zachwyt na twarzy gracza budzą jednak sprzęty wymontowane z mechów (można je pożyczać, a potem z powrotem zamontować) – gatling gun, czy olbrzymie wyrzutnie rakiet lub granatów. Są tak ciężkie, że bohater ledwo idzie trzymając je w rękach. Są tak wielkie, że przewyższają go długością. Wreszcie są tak potężne, że odpowiednia salwa rakiet jest w stanie rozwalić absolutnie wszystko, co żyje. I są kluczowe w pojedynkach z bossami, których nie brakuje w Lost Planet. Pomysł jest kapitalny, nie chciałem pozbywać się żadnej z tych fuzji i z przykrością wyrzucałem je, gdy kończyła się amunicja. Umieram z ciekawości, jakie śmiercionośne cuda kryją kolejne levele, bo nie wątpię, że nie widziałem jeszcze wszystkiego.

Gra wygląda kapitalnie, choć nie szokuje już tak, jak w maju. Mimo to jednak zdejmuję czapkę przed Itagakim i jego ekipą. Animacja bohatera, mechów, czy Akridów jest fantastyczna – Wayne cudownie brodzi w śnieżnym puchu, czy zatacza się, gdy powierzchnia zaczyna drżeć podczas ataku gigantycznych robali. Na pierwszy plan wysuwają się jednak eksplozje na przykład przy wybuchu granatu – powiem szczerze, że to najpiękniejsza pożoga, jaką widziałem w grach video. Absolutny fenomen.

Tak czy inaczej, Lost Planet ze swoimi jedenastoma poziomami i rozbudowanym multiplayerem zapowiada się na najlepszą grę na Xboxa 360 wydaną w styczniu, a być może i całym pierwszym kwartale 2007 roku. Ze swej strony poproszę jedynie autorów o przemyślenie sterowania i lepsze AI przeciwników, a będzie klasyk. Gulash ■■

**ANIMACJA BOHATERA, MECHÓW, CZY AKRIDÓW JEST FANTASTYCZNA – WAYNE CUDOWNIE BRODZI W ŚNIEŻNYM PUCHU, CZY ZATACZA SIĘ, GDY POWIERZCHNIA ZACZYNA DRŻEĆ PODCZAS ATAKU GIGANTYCZNYCH ROBALI**

## N(E)O COMMENTS
OD KUCHNI

MIELU

**To, co nieznane ciekawi i fascynuje. Zdaję sobie sprawę, że dla wielu z Was taką nieznaną jest branża gier i wszystko, co związane z pracą w niej. Postanowiłem więc coś na ten temat skrobnąć.**
**Na grach zarabia się niemałe pieniądze, dlatego często dochodzi do różnych nieprzyjemności. W tym roku pomagałem dystrybutorowi Nintendo w Polsce, firmie Lukas Toys, przy prezentacji Wii na PGA i dowiedziałem się, że do firmy przychodziły maile z wyzwiskami będące efektem propagandy prowadzonej przez człowieka zainteresowanego przejęciem oficjalnej dystrybucji produktów Nintendo na Polskę. Na swojej stronie i różnych forach opowiadał on niestworzone historie o tym, jak Lukas okrada graczy zawyżając ceny produktów i sprzedając je wybrakowane, w co uwierzyła pokaźna grupka fanów Ninny. Obie strony konfliktu spotkały się w sądzie. Wyzwiska są stałym elementem pracy ludzi piszących. Co jakiś czas na naszym forum internetowym rejestrują się osobnicy rzucający mięsem lub tekstami o tym jaką odstawiamy żenadę i jak bardzo odstajemy od konkurencji. Wraz z erą internetu nastały czasy, gdy bardzo młode dzieciaki okrutnie dogadują dorosłym ludziom przy każdej okazji i godzinami potrafią udowadniać swoją wyższość oraz lepszą znajomość tematu. Te same dzieciaki bardzo chcą pracować w branży, więc zabierają się za pisanie. O jakości stron internetowych pisałem w zeszłym miesiącu, ale zdziwiło mnie to, jak wiele osób uważa siebie za dziennikarzy. Na wspomnianej prezentacji Wii bez kolejki pograć mógł każdy przedstawiciel mediów i jak się okazało, większość tych osób stanowiły nastolatki.**
**Chyba nikt jeszcze im nie powiedział, że to nie jest wcale bardzo dobrze płatny zawód i wcale nie ma tak wielu okazji do wybicia się. Owszem, są plusy tego zajęcia, bo nie każdy ma możliwość testowania w zaciszu redakcji PS3 i Wii, które dopiero miały swoje premiery w Stanach, ale dużo częściej trafia się niemiła niespodzianka w rodzaju paczki crapów do zrecenzowania w ciągu trzech dni. A przecież jest wiele możliwości zaistnienia w branży. Pracuję w firmie wydającej na zachodzie gry na komórki i wierzcie lub nie, ale większość osób nigdy nie miało do czynienia z grami. Są tu koderzy, tłumacze, ludzie po studiach zarządzania i jakości zajmujący się betatestami. Różnica między nimi, a kimś piszącym, jest taka, że raczej nigdy nikt nie pozna ich nazwiska. Ale czy naprawdę lans jest ważniejszy? Poza tym branżowcy i tak mają dostęp do najnowszych konsol, czegokolwiek nie robią, więc może czas przemyśleć podjęte decyzje i zacząć ostro pracować nad sobą?**

# Colin McRae DIRT

## PLAYSTATION 3 | XBOX 360 BYĆ, JAK CHRISTINA AGUILERA

Nie, wcale nie chodzi o kolejną odsłonę SingStara. Jedna z płyt tej pani, której tekstów nie da się zrozumieć, nosi taki tytuł – Dirty. Czy będzie ona ukrytym kierowcą w nadchodzącej odsłonie tej kultowej ścigałki? Kobieta za kierownicą? Odpowiednio: raczej nie i nie.

Dwa lata minęły, od kiedy ostatnio poczuć mogliśmy w naszych dłoniach wibracje symulujące jazdę w nowym (po swojsku) „kolinie". Edycja na rok 2005 zamknęła pewien rozdział – była ostatnią, która na siłę próbowała być aktualną z wydarzeniami z tras WRC. Teraz, po ponad dwóch latach przerwy, gra sygnowana nazwiskiem sympatycznego Szkota uderza rewolucjonizując samą siebie.

Koniec z pseudo-licencją na Światowe Mistrzostwa Rajdowe, z nazwiskami z książki telefonicznej, z odcinkami nazywanymi kilkoma spółgłoskami i jedną samogłoską. Wszystko po części dlatego, że Colin nie jeździ już razem z Marcusem Grönholmem, Petterem Solbergiem, czy Sébastienem Loebem. Zrezygnował z WRC na rzecz ścigania się na otwartym terenie różnymi klasami aut – takie Paryż-Dakar jakby. I dlatego właśnie w kolejnej odsłonie jego serii znajdziemy inne, acz podobne, fury, tereny i założenia.

Ponad 40 licencjonowanych samochodów podzielonych na jakieś 12 klas – wśród nich te z napędem na przód i tył, 4x4, z silnikiem z tyłu i klasyki, pewnie ciężarówki (liczymy na motocykle, ale to mało prawdopodobne). Mnóstwo odcinków bazujących na realnych miejscach, zróżnicowanych pod kątem nawierzchni, klimatu i otoczenia spotkać można w niemal każdej grze traktującej o tej tematyce, tutaj też ich nie może zabraknąć. Model jazdy za to oferować ma niespotykane doznania – zawsze był dużym atutem serii – tutaj nie powinno być inaczej.

Bawić będziemy się w kilku trybach, obstawiamy karierę bądź mistrzostwa, wyścig z czasem i z żywym przeciwnikiem. Dodatkowo wspinaczkowy Hill Climbing (znany z rewelacyjnego RalliSport Challenge 2 na Xboxa) i pełen zakres walki w sieci – mamy nadzieję na powiew świeżości również w tej kwestii. Smakowicie brzmi walka z kilkoma przeciwnikami na trasie na raz – możliwe, że Motorstorm dostanie swojego rywala.

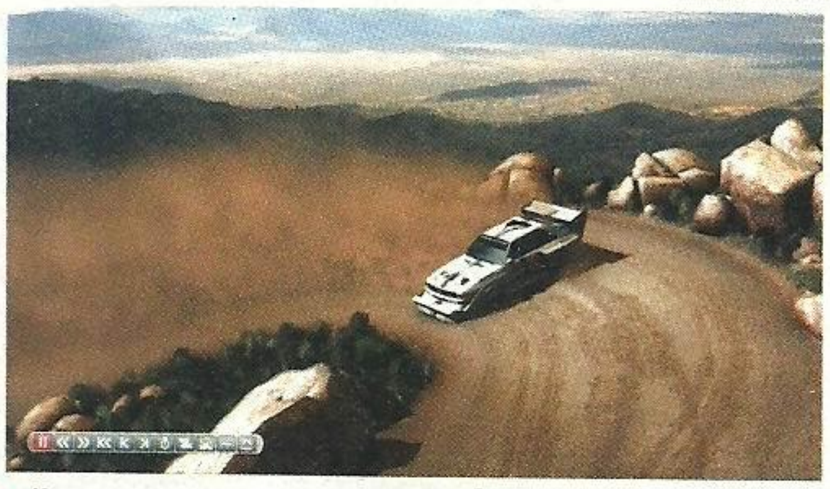
Kwestie techniczne zawsze wzbudzały sporo emocji w firmie Codemasters. Mistrzowie kodu mają szansę zamknąć wszystkie niedowierzające pyski za sprawą swojego nowego dziecka – silnika o cholernie swojsko brzmiącej nazwie NEON. Kolejni?

Co niesie ze sobą ta technologia? Same niesamowitości – tak przynajmniej twierdzą programiści. Rewolucyjne algorytmy odpowiadające za liczenie pyłu, dymu i kurzu (qshu?). całkowicie podatne na zniszczenia samochody – z możliwością całkowitej kasacji przy potężnej konfrontacji z dorodnym dębem, kruszącym się szkłem, odpryskami lakieru, kapciem i odpadającą karoserią. Dodatkowo otoczenie podatne na nasze poczynania – drzewa sypiące się w drzazgi brzmią aż zbyt odważnie, ale i tak fajnie jest wiedzieć, że ktoś tam w Codies ma ambicję prawie jak Peter M. od Bajki.

Bo czyż nie bajkowo brzmi motyw wiatru? W każdym miejscu inny, każdy obiekt podatny na jego działanie. Chorągiewki, dym z rury wydechowej czy chmura pyłów za pędzącym potworem, liście na drzewach, ptaszki lecące do ciepłych krajów… no, poza tymi ostatnimi, wszystko ma być przez wiatr kształtowane.

Colin McRae DIRT zapowiada się bardzo smakowicie. Screeny wyglądają raczej jak śmiałe wizje nadpobudliwych grafików, ale nie ukrywamy, że z całych serc chcielibyśmy, by to tak wyglądało. Wiadomo, że pełne prawa do rajdów WRC ma Sony – ma i pewnie nie puści (tak jak F1) wypuszczając co rok kolejną część. RalliSport Challenge może czuć się zagrożone – takie skojarzenia mamy po zapoznaniu się z materiałami prasowymi. ■■

**COLIN ZREZYGNOWAŁ Z WRC NA RZECZ ŚCIGANIA SIĘ NA OTWARTYM TERENIE RÓŻNYMI KLASAMI AUT – TAKIE PARYŻ-DAKAR JAKBY**



■ Kurz wygląda doprawdy niesamowicie, ale po ujrzeniu w akcji MotorStorm nic nas już w tej materii nie zdziwi. Oby nowy Colin przynajmniej trzymał ten poziom.

## newsflash

### YAKUZA PART DEUX

Mimo że Yakuza nie okazała się takim hitem, jak spodziewała się Sega, ciepłe przyjęcie i dobre oceny zachęciły wydawcę do sfinansowania drugiej części gry, także na PS2. Nie będzie rewolucji, a jedynie ewolucja. Wśród zapowiedzianych nowości przewijają się głównie mini-gry – golf, kręgle, mahjong i pachinko. Dodatkowo sklepy nosić będą nazwy prawdziwych miejsc – sieć restauracji Matsuya czy sklepiki Don Quijote. Poza tym scenki mają być bardziej sexy – jak to rozumieć? Nie możemy się doczekać, aby się dowiedzieć.

### GRY JAK FILMY

W swoim kwartalnym oświadczeniu finansowym firma Marvel ujawniła rozkład jazdy na najbliższy rok, jeśli chodzi o gry. Wiedzieliśmy o Ghost Riderze, Marvel Universe Card Game i Spidey'u trzecim, pojawiły się jednak informacje o nowych projektach. Activision straciło prawa do Iron Mana na rzecz Segi, a Fantastyczna Czwórka zaatakuje nas kolejną częścią z ramienia Take-Two. EA wyda kolejną część Marvel Nemesis – może tym razem wyjdzie im lepej.
Dla Activision zostało coś, co zwie się Spider-Man Trilogy, ale jeszcze nie wiadomo konkretnie, czym twór ten będzie. Wiemy, że Peter Parker zaatakuje w maju pajęczą siecią kina, konsole (niewiadomo jeszcze jakie) dostaną swoją porcję pod koniec przyszłego roku. Czy będzie to paczka z trzema wydanymi już grami, czy świeży tytuł – się okaże.

### KOMU RIMEJK?

Firma Namco Bandai przesunęła o parę dni japońską premierę swojej nowej-starej gry – Tales of Destiny na PlayStation 2. Podanym powodem jest wykrycie jakiegoś błędu na etapie testów. Widać to jakiś mały bug musiał być, skoro usunięcie go zajęło raptem tydzień. Czekamy na informację o naszej premierze, która musi nastąpić – lubimy gry z „Tales…" w tytule. Nawet te wznawiane.

XBOX | XBOX360 | PlayStation.2 | GAME BOY ADVANCE | NINTENDO DS | PSP | Wii

TERAZ LEPSZA CENA !!!!
TAŃSZE GRY !!!!

# U NAS NAJLEPSZE PREZENTY

JUŻ MAMY Wii™

nowe godziny otwarcia:
pon-pt 10-20
sob-ndz 8-15
giełda komputerowa
ul.batorego
Warszawa

ROK ZAŁOŻENIA 1995

## ŚWIAT GIER

www.swiat-gier.com

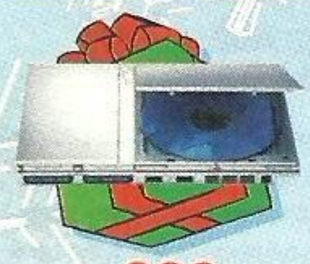
poniedziałek-piątek 10-20 / weekend 8-15
( giełda komputerowa )

(022)620-91-92
(0)501 19 66 94
(0) 501 70 79 19

Ul. Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

od 399zł

od 999zł



od 399zł

od 249zł

od 699zł

od 399zł

## PlayStation.2

169zł

169zł

169zł

159zł

169zł

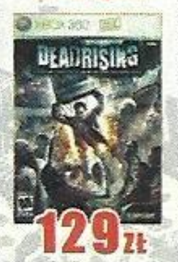
179zł

| | |
|---|---|
| ACE COMBAT: BELKAN WAR | 159zł |
| AGENT HUGO 2 ROBORUMBLE | tel |
| BATTLE fiELD 2 | 69zł |
| BLACK | 159zł |
| CALL OF DUTY 3 | 179zł |
| DESTROY ALL HUMANS! 2 | 159zł |
| DRAGON BALL Z TENKAICHI 2 | 169zł |
| DRAGON QUEST VIII | 199zł |
| F1 06 | 189zł |
| FIFA STREET 2 | 159zł |
| FF VII: DIRGE OF CERBERUS | 159zł |
| fiATOUT 2 | 149zł |
| GOD HAND | 169zł |
| GOD OF WAR | 59zł |
| GT4 | 59zł |
| GTA LC | 99zł |
| GUN | 99zł |
| HITMAN: BLOOD MONEY | 179zł |
| ICE AGE 2 | 149zł |
| JUST CAUSE | 159zł |
| JUSTICE LEAGUE HEROES | tel |
| KING KONG | 49zł |
| KINGDOM HEARTS 2 | 189zł |
| LEGO STAR WARS II ORGINAL... | 149zł |
| LMA MANAGER 2007 | 179zł |
| MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE | 169zł |
| METAL GEAR SOLID 3 | 75zł |
| MOH EUROPA | 69zł |
| MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON | 169zł |
| MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON | 169zł |
| NBA 2K7 | 159zł |
| NBA LIVE 07 | 159zł |
| NFS: MOST WANTED | 119zł |
| NHL 07 | 159zł |
| NHL 2K7 | 159zł |
| OJCIEC CHRZESTNY | 159zł |
| ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS | 139zł |
| POC: LEGEND OF JACK... | 149zł |
| RAYMAN RAVING RABBIDS | 169zł |
| RESERVOIR DOGS | 169zł |
| RESIDENT EVIL 4 | 79zł |
| SCARFACE | tel |
| SHIN MEGAMI TENSEI | 149zł |
| SOULCALIBUR 3 | 59zł |
| SPARTAN | 55zł |
| SPHANTASY STAR UNIVERSEI | 189zł |
| SUIKODEN 5 | 149zł |
| TEKKEN 5 | 59zł |
| THE LEGEND OF SPYRO | 169zł |
| THE SIMS 2 | 69zł |
| THE SIMS 2 ZWIERZAKI | 159zł |
| TOMB RIDER LEGENDS | 159zł |
| TOURIST TROPHY | 169zł |
| WILD ARMS 4 | 159zł |

## XBOX360

199zł

249zł



129zł

239zł

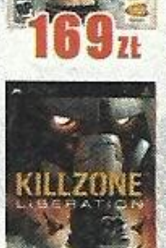
199zł

249zł

| | |
|---|---|
| BATTLEfiELD 2 MODERN... | 199zł |
| BLAZING ANGELS | 199zł |
| BOMBERMAN ACT ZERO | tel |
| BURNOUT REVENGE | 129zł |
| CALL OF DUTY 2 | 129zł |
| CHROMEHOUNDS | 219zł |
| COLIN MCRAE OFF-ROAD | 229zł |
| CONDEMNED: CRIMINALS... | 199zł |
| CRACKDOWN | tel |
| DEAD OR ALIVE 4 | 129zł |
| DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRES | 249zł |
| DYSK TWARDY 20GB | 359zł |
| ELDER SCROLLS IV: OBLIVION | 199zł |
| ENCHANTED ARMS | 219zł |
| FAR CRY | 199zł |
| FEAR | tel |
| fiFA 07 | 199 |
| fiGHT NIGHT: ROUND 3 | 219zł |
| FORZA MOTOR SPORT 2 | tel |
| GHOST RECON 3 | 199zł |
| GUN | 149zł |
| HITMAN: BLOOD MONEY | 199zł |
| JUST CAUST | 209zł |
| KABEL COMPONENT HDTV | 149zł |
| KABEL VGA MICROSOFT | 159zł |
| KAMEO: ELEMENTS OF POWER | 129zł |
| KARTA PAMIECI 64MB | 149zł |
| KAYNE LYNCH | tel |
| LOTR: BATTLE OF MIDDLE ... | 129zł |
| MOTO GP 6 | 199zł |
| NBA 2K7 | 229zł |
| NFS:MOST WANTED | 199zł |
| NHL 2K7 | 229zł |
| NHL 2K7 | 229zł |
| NINENTY NINE NIGHTS | 209zł |
| OUTIF | 199zł |
| OVER G fiGHTERS | 219zł |
| PAD BEZPRZEWODOWY | 189zł |
| PAD PRZEWODOWY | 169zł |
| PLAY&CHARGE | 109zł |
| PREY | 219zł |
| SAINT ROW | 199zł |
| SAMURAI WARRIORS 2 | tel |
| SPLINTER CELL DOUBLE AGENT | 249zł |
| SUPERMAN RETURNS | tel |
| TABLE TENNIS | 219zł |
| THE GODFATHER | 199zł |
| TOMB RAIDER:LEGENDS | 219zł |
| TOMB RIDER LEGENDS | 199zł |
| TONY HAWK'S PROJECT | 259zł |
| TOP SPIN | 219zł |
| VIVA PINATA | 249zł |
| WRESTLE KINGDOM | tel |
| X-MEN 3 | 219zł |

## PSP

169zł



169zł

169zł

169zł

179zł

149zł

| | |
|---|---|
| ACE COMBAT X SKIES OF ... | 179zł |
| ARMORED CORE:FORMULA ... | 99zł |
| B-BOY | 159zł |
| BREATH OF FIRE III | 149zł |
| BURNOUT LEGENDS | 89zł |
| BUST-A-MOVE GHOST | 99zł |
| DAXTER | 159zł |
| DEF JAM fiGHT FOR NY:THE | 149zł |
| DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI | 149zł |
| DYNASTY WARRIORS VOL.2 | tel |
| F1 06 | 159zł |
| fiELD COMMANDER | 179zł |
| fiFA 07 | 149zł |
| GANGS OF LONDON | 169zł |
| GTA LIBERTY CITY STORIES | 149zł |
| GTA: VICE CITY STORIES | 189zł |
| GUN: SHOWDOWN | tel |
| HARRY POTTER I CZARA OGNIA | 89zł |
| HOT SHOTS GOLF OPEN | tel |
| JUICED:ELIMINATOR | 179zł |
| KEY OF HEAVEN | 179zł |
| LEGEND OF HEROES II | 179zł |
| LOCOROCO | 169zł |
| MARVEL ULTIMATE ALLIANCE | 179zł |
| MEMORYSTICK PRO DUO SONY | 249zł |
| MGS2 | 169zł |
| MIAMI VICE | 159zł |
| MONSTER HUNTER: FREEDOM | 169zł |
| MORTAL KOMBAT UNCHAINED | 169zł |
| MYST | 159zł |
| NBA 07 | 149zł |
| NEED FOR SPEED UNERGROUND | 89zł |
| NHL 07 | 149zł |
| OJCIEC CHRZESTNY | 149zł |
| OVER THE HEDGE HOLIDAY | 149zł |
| PACMAN WORLD 3 | 149zł |
| POP:REVELATIONS | 169zł |
| SCOOBY DOO WHOS WATCHING | 89zł |
| SPLINTER CELL ESSENTIALS | 119zł |
| STREET SUPERMACY | tel |
| SYPHON FILTER: DARK MIRROR | 169zł |
| TALES OF ETHERNIA | 149zł |
| TENCHU: TIME OF THE ASSASIN | 179zł |
| THE SIMS 2 | 149zł |
| TIGER WOODS PGA TPUR GOLF | 149zł |
| TOMB RAIDER LEGEND | 159zł |
| TONY HAWK'S PROJECT 8 | 179zł |
| ULTIMATE GHOST N GOBLINS | 179zł |
| UL : THE WARRIORS | 169zł |
| VALKYRIE PROfiLE: LENNETH | 179zł |
| VIRTUA TENNIS 3 DUB EDITION | 119zł |
| WORLD TOUR SOCCER 2 | 159zł |
| WORMS OPEN WARFARE | 149zł |
| X-MEN III THE OFFICIAL GAME | 179zł |

## NINTENDO DS

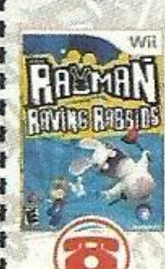
169zł

119zł

159zł

| | |
|---|---|
| AGE OF EMPIRES | 169zł |
| ANIMAL CROSSING WILD | 149zł |
| BURNOUT LEGENDS | 119zł |
| DRAGON BALL SUPERSONIC... | 169zł |
| DRAGON QUEST HEROES | 169zł |
| fiFA STREET 2 | 119zł |
| HARRY POTTER I CZARA OGNIA | 119zł |
| HARVEST MOON | 169zł |
| KIRBY CANVAS CURSE | 159zł |
| LEGO STAR WARS II | 169zł |
| LOST MAGIC | 169zł |
| MARIO&LUIGI:PARTNERS IN TIME | 159zł |
| MARIO HOOPS | 179zł |
| MARIO VS DONKEY KONG 2 | 189zł |
| METROID PRIME HUNTERS | 159zł |
| NEED FOR SPEED CARBON | 119zł |
| NEED FOR SPEED MOST... | 119zł |
| NINTENDOGS | 159zł |
| POKEMON LINK! | 159zł |
| RESIDENT EVIL : DEADLY... | 169zł |
| SHREK SUPER SLAM | 159zł |
| SIMS 2: ZWIERZAKI | 119zł |
| SONIC RUSH | 159zł |
| SPYRO: SHADOW LEGACY | 159zł |
| THE SIMS 2 | 119zł |
| TOMB RAIDER LEGEND | tel |
| TONY HAWK'S AMERICAN... | 169zł |
| TOP SPIN 2 | 159zł |
| TRAUMA CENTRE:UNDER THE... | 159zł |
| WORMS OPEN WARFARE | 149zł |
| X-MEN:THE OFFICIAL GAMES | 159zł |

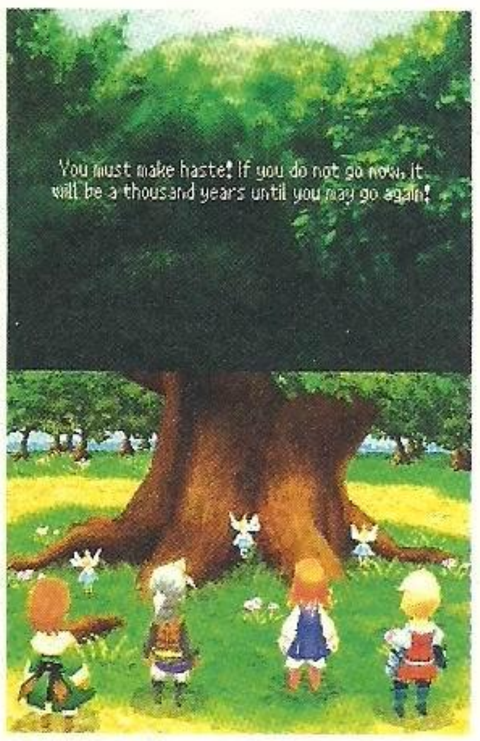
## Nintendo Wii

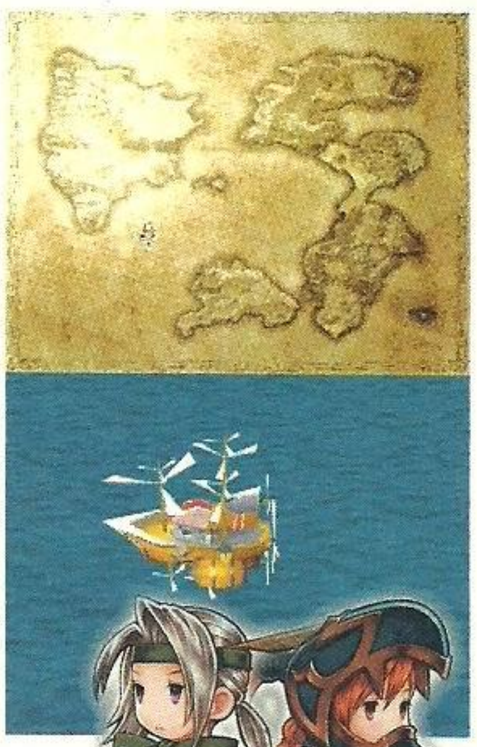


| | |
|---|---|
| ANIMAL CROSSING | tel. |
| BATTALION WARS 2 | tel. |
| BLAZING ANGELS | tel. |
| CALIFORNIA GAMES | tel. |
| CALL OF DUTY 3 | tel. |
| DRAGON BALL Z : BUDOKAI... | tel. |
| ELEBITS | tel. |
| EXCITE TRUCK | tel. |
| FAR CRY:VENGEANCE | tel. |
| GT PRO SERIES | tel. |
| HAPPY FEET | tel. |
| MARVEL:ULTIMATE ALLIANCE | tel. |
| METAL SLUG ANTHOLOGY | tel. |
| MONSTER 4X4:WORLD CIRCUIT | tel. |
| NEED FOR SPEED CARBON | tel. |
| OPEN SEASON | tel. |
| TONY HAWK'S DOWNHILL JAM | tel. |
| WARIO WARE:SMOOTH MOVES | tel. |
| WII PLAY | tel. |
| ZELDA:TWILIGHT PRINCESS | tel. |

GRY | AKCESORIA | KONSOLE | WIZYTA 24H | REGENERACJA CD i DVD | RATY | SKUP | SERWIS | WYMIANA

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI ● OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW ● FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO POMYŁEK W DRUKU ORAZ ZMIANY CEN



■ Final Fantasy III w swej ojczyźnie ukazało się na DSa jeszcze w sierpniu, a do Stanów Zjednoczonych zawitało w połowie listopada... Termin premiery europejskiej pozostaje, niestety, nieznany. No to sobie poczekamy.

# Final Fantasy III

## NINTENDO DS ZŁO DOBREM ZWYCIĘŻAJ

Dziwne – analizując słowo „złodziejstwo" dojść można do wniosku, że jest ono bardzo negatywnie napromieniowane. Zło się dzieje – tak powiedziałby pewnie pan Miodek. Jaki to ma związek z omawianą grą? Złodziej jest jedną z profesji, jaką wyćwiczyć będzie mogła każda z postaci, jaką napotkamy na swojej drodze w tej bardzo oczekiwanej produkcji. Final Fantasy III nigdy nie opuściło swej ojczyzny – dopiero ten remake daje nam szansę poznać bliżej jednego z najlepszych „fajnali" w dziejach serii.

Splot zdarzeń już na samym początku wrzuca nas w buty koleżki o znajomo brzmiącym imieniu Lunneth. Konieczność uratowania wyimaginowanego świata na pewno pojawi się i tym razem wśród głównych pobudek naszych poczynań.

Tradycyjnie gry tego rodzaju zacząć należałoby w jakiejś wsi lub miasteczku jako syn przeciętnego na pozór rolnika. FFIII wrzuca nas jednak od razu w wir wydarzeń – zaczynamy w lochach, a przebicie się przez nie to swoisty tutorial. Zadanie nie należy do najprostszych – przeciwnicy są wymagający, walki długie, a przedmiotów leczniczych jak, nomen omen, na lekarstwo. Sterowanie to, jak zawsze na DSie, dość ciekawa kwestia. Autorzy oddadzą w nasze ręce dwa zupełnie odmienne jego rodzaje – jeden dla fanów smyrania ekraniku, drugi dla tradycjonalistów. Oba warianty zapewnić mają nam wygodną i precyzyjną kontrolę nad maksymalnie czteroosobową drużyną.

**WYKONANIE FFIII STOI NA BARDZO WYSOKIM POZIOMIE – TO ZDECYDOWANIE JEDNA Z NAJŁADNIEJSZYCH GIER NA DSA**

Szczególną rolę odegrać ma przycisk odpowiadający za przybliżanie kamery do naszego herosa. Dopiero po dokładnym przyjrzeniu się kolejnym elementom otoczenia znaleźć będziemy mogli poukrywane skarby. Najcenniejsze mikstury, magiczne przedmioty, części ekwipunku, a nawet całe pomieszczenia – wszystko to ukryte będzie przed nami, dopóki nie zapodamy zoomu na interesujący nas fragment otoczenia. Wychodzi na to, że każdy fanatyk lizania ścian będzie zachwycony FFIII, bo absolutnie każde miejsce, jakie odwiedzimy, zawierać ma kilka ukrytych bonusów. A wiedzieć trzeba, że świat w tej grze ma być naprawdę pokaźnych rozmiarów. Mniej dociekliwych graczy może to nieco jednak odstraszyć, ale zobaczymy jak będzie.

Wykonanie FFIII stoi na bardzo wysokim poziomie – to zdecydowanie jedna z najładniejszych gier na DSa. Ładne postacie i kolorowe tła powinny uprzyjemnić obcowanie z tym tytułem. Ale nie tylko oprawą obroni się ten tytuł. Spodziewamy się wysokiego poziomu trudności, skomplikowania, obszernego świata i, co za tym idzie, dziesiątek godzin zabawy. ■■

## METEOS Disney Magic

Jeśli puzzle rozpalają Was do białości – firma Q Entertainment nie zasypia żadnego owocu w popiele i proponuje kolejną pozycję z tego gatunku. Każdy wprawny obserwator tematu wie jednak, że nie będzie to żadna rewolucja ani nowa produkcja, a niejako pakiet bajerów do świetnej gry Meteos.

Co nowego? Przede wszystkim postacie i motywy z uniwersum Disneya. Wpleciono je w tła, menu, ścieżkę dźwiękową. Mało tego – pokuszono się o fabułę. Naszym zadaniem będzie zebranie porozrzucanych stron z księgi pana Walta – Król Lew w Piratach z Karaibów pasuje tak średnio. Wszystko podane oczywiście ze znanym i cenionym humorem.

Konsolę otworzymy w pionie – jak książeczkę. Podobno gra się tak znacznie wygodniej. Dojdzie również specjalny pasek, który po napełnieniu wpłynie na prędkość rozgrywki przyspieszając ją lub spowalniając. Dopracowano i usprawniono precyzję – złapanie nawet najmniejszego elementu nie nastręczać ma żadnych problemów.

Młodsi gracze będą wniebowzięci przy spotkaniu bohaterów z Happy Meala. Starsi pewnie też. ■■

# W PRODUKCJI

## NAJNOWSZE PROJEKTY NA NDS ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

### NANOSTRAY 2

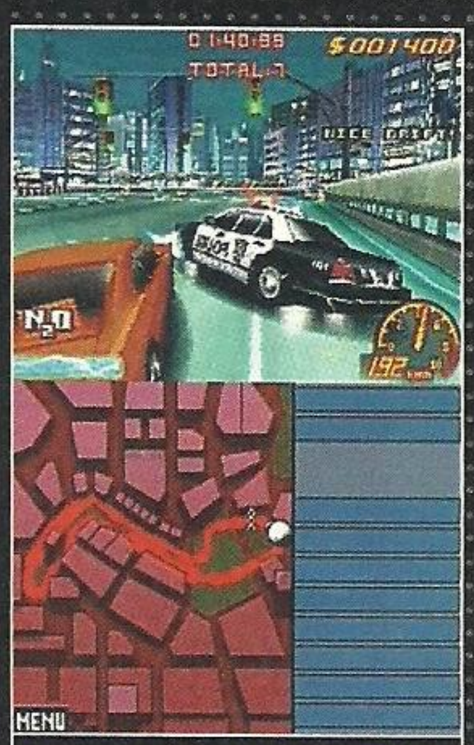
Na brak scrollowanych strzelanin „w bok" lub „w górę" z pewnością nie mogą narzekać posiadacze telefonów komórkowych – na tym rynku jest ich opór. Od czasu do czasu i na konsolach przenośnych spotkać możemy przedstawiciela tego zapomnianego już trochę gatunku – tym razem mowa o Nanostray 2 na DSa. Twórcy pieją z zachwytu nad tym, co udało się im osiągnąć. Twierdzą, że dostaniemy najlepszą, najbardziej płynną i szczegółową grafikę na dwuekranowca, głęboką rozgrywkę z mnóstwem broni, sekretów, pojedynków z bossami przewyższającymi te z MGS3 i tym podobne.

### STAR WARS LETHAL ALLIANCE

DS nie pozostaje w tyle za kolegą PSP i także dostanie swoje SW:LA, a najważniejszą różnicą będzie sterowanie. I tu małe rozczarowanie – najemniczką Rianną kierujemy za pomocą wszystkich przysłów konsoli poza ekranem dotykowym. Ten przydaje się dopiero przy sterowaniu Zeeo – małym robotem – pomocnikiem bohaterki. Kamera zmienia się wtedy z tpp na fpp, a sterowanie przypomina to z Metroid Prime. Umiejętności robota sprowadzają się do ataku ładunkiem elektrycznym, bądź ochroną polem siłowym. Starwarsów nigdy nam dość.

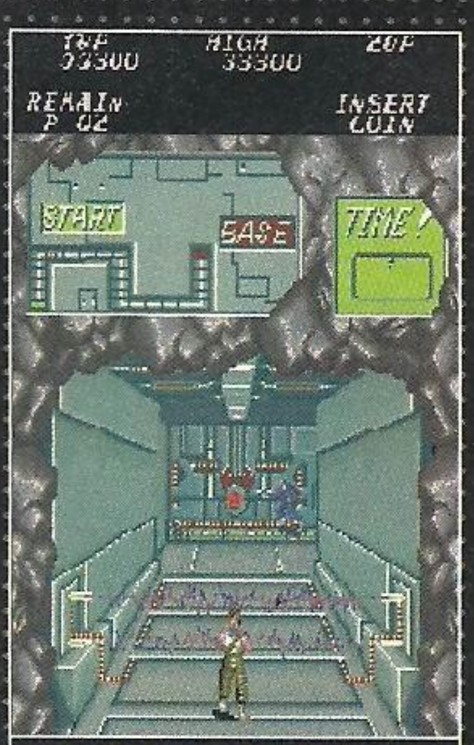
### TOP GEAR DOWNFORCE

Wyścigów na przenośnym sprzęcie nigdy za wiele – szczególnie takich, które od podstaw powstają na konkretną platformę. Do końca tego roku do sklepów zawitać powinien tytuł od studia Tantalus. Wyścigi karykaturalnych samochodów po terenach najeżonych skrótami i niebezpiecznymi elementami nie mogą się nie udać. Do atrakcji, jak to w takich produkcjach bywa, doliczyć należy multi dla czterech graczy, mnóstwo dopałek i spore zróżnicowanie pojazdów. W razie braku kolegów chętnych do ścigania, konsola zaoferować ma sprytnych, godnych przeciwników.




### ASPHALT URBAN GT 2

Gdyby karano za każdą zżynkę growską, Gameloft i Ubi miałyby przechlapane u EA i Rockstar. Ich gra, zapowiedziana na DSa i PSP, czerpie bowiem garściami zarówno z serii NfS jak i Midnight Club. „Miejski asfalt GT2" znany jest zapewne wszystkim fanom grania na komórkach – to najlepsze wyścigi dostępne na słuchawki. Na konsolach spodziewamy się około 30 licencjonowanych fur i motocykli, wyścigów nocną porą w kilku trybach rozgrywki, możliwość tuningowania naszych cacek i jakiegoś rozsądnego trybu dla kilku graczy.




### KONAMI CLASSICS

Niektórzy (młodsi) z Was mogą nie pamiętać gier zawartych w tej składance, ale ci, którzy wrzucali monety do szaf zwanych automatami do gier, będą wniebowzięci na samą myśl, jakie klasyki Konami zawarło w swojej pierwszej kompilacji gier na DSa. Wśród tytułów, które znajdziemy na kartridżu, będą takie tuzy, jak: Circus Charlie, Contra, Gradius, Roc'N Rope, Rush'N Attack, Time Pilot, Track and Field, Yie-Ar Kung Fu. Jeśli przeczytanie tych tytułów nie przyspieszyło bicia Waszego serca, to nie zrobi tego nawet fakt zamieszczania tablicy wyników w internecie.

PLAYSTATION 2 PSP XBOX XBOX 360 GAMECUBE GBA NINTENDO DS

KONSOLE / GRY / AKCESORIA / SKUP / SPRZEDAŻ / WYMIANA / SERWIS / RATY

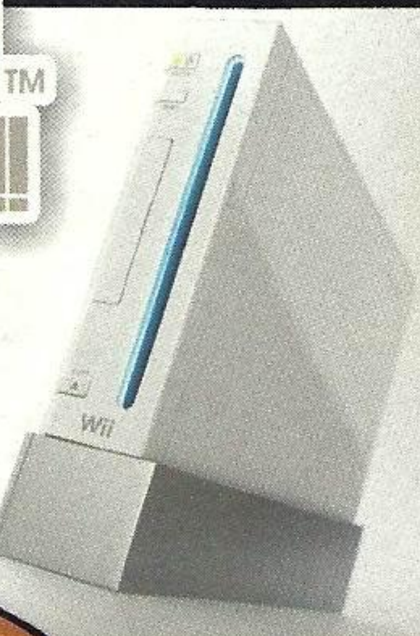
PON. PT. 11-19 SOB. 10-14 AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA TEL /FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692

# KOMIC TYRANNII CZERWONEGO

PEŁNA OFERTA NA WWW LUB PRZEZ TELEFON

Nie daj się wkręcić! Sam decyduj o swoich prezentach!

Wii™ JUŻ JEST!!!



XBOX 360 PREMIUM 1599,-

XBOX OD 399,-

PSP BASE PACK 749,-

PS2 SLIM 499,-

GAMECUBE OD 199,-

GBA BRIGHTER 399,-

NDS LITE 549,-

219,-

159,-

159,-

od 199,-

159,-

159,-

179,-

209,-

179,-

179,-

## XBOX 360

| | |
|---|---|
| FEAR | 199 |
| PRO EVO SOCCER 6 | 229 |
| NFS: CARBON | 189 |
| TONY HAWKS PROJECT 8 | 229 |
| FIFA 07 | 189 |
| DEAD RISING | 99 |
| OVER G FIGHTER | 99 |
| FIFA 06 | 59 |

## PS2

| | |
|---|---|
| RESIDENT EVIL 4 | 79 |
| LEGO STAR WARS 2 | 179 |
| SPLINTER CELL: DOUBLE A. | 169 |
| CALL OF DUTY 3 | TEL |
| DRAGON TENKAICH 2 | 169 |
| MORTAL | 149 |
| SIMS ZWIERZAKI | 159 |
| MGS 3 SUBSISTANCE | 179 |
| FF 7: DIRGE OF CERBERUS | 149 |

## PSP

| | |
|---|---|
| TEKKEN DARK R. | 159 |
| LEGO STAR WARS | 179 |
| GANGS OF LONDON | 159 |
| LOCO ROCO | 159 |
| FIFA 07 | 149 |
| SPLINTER CELL | 159 |
| NFS: CARBON | 149 |
| MEDAL OF HONOR | 159 |

## NDS

| | |
|---|---|
| NFS: CARBON | 119 |
| HARVEST MOON | 159 |
| NEW SUPER MARIO | 139 |
| ANIMAL CROSSING | 99 |
| DOGS | 129 |

PLATYNA po 59,-

MAD GAMES COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

www.madgames.pl

# THE DARKNESS

**PLAYSTATION 3 | XBOX 360** JEST OKOŁO TRZYSTU RODZAJÓW RÓŻNYCH FOBII

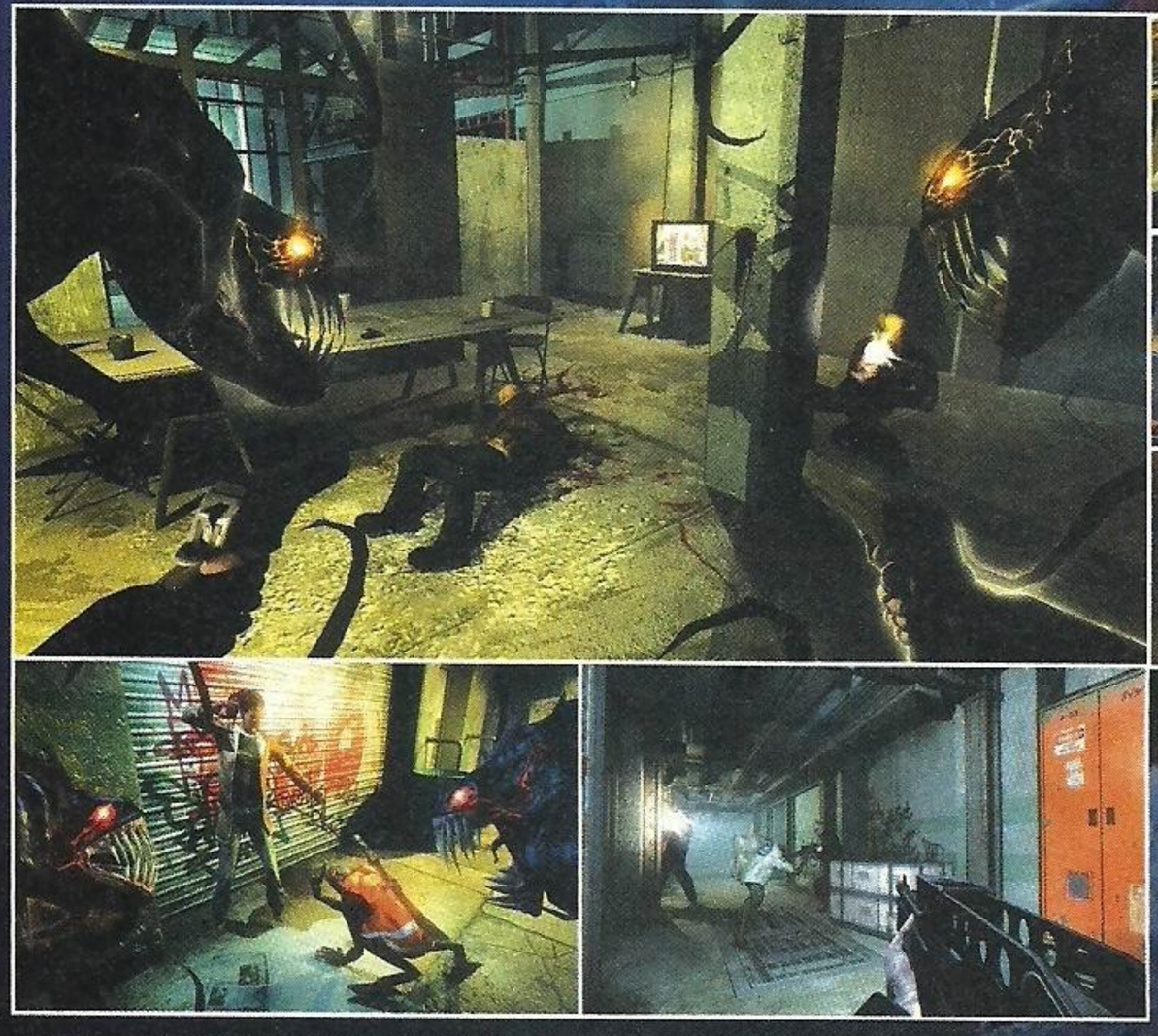
Nyktofobia to strach przed ciemnością... Bohater gry na podstawie komiksu The Darkness na pewno na nią nie cierpi, ale jego wrogowie z pewnością zaczną – ci, którzy wyjdą żywo z akcji przeprowadzanych przez Jackiego Estacado – mafijnego zabójcę, który w wieku 21 lat zdobywa niesamowitą siłę „ciemności". Mimo iż brzmi to jak biografia jakiegoś czarnego charakteru z Power Rangers, naprawdę nie ma z tym żartów. Jest to moc, dzięki której przebywając w ciemności możemy z niej „tworzyć" cokolwiek zechcemy. Gdy Jackie kończy 21 lat (coś jak pełnoletność) postanawia porzucić pracę płatnego zabójcy. Nie wyraża na to zgody jego przybrany ojciec, a zarazem szef mafii – Frankie Frenchetti, który za wszelką cenę chce nadal korzystać z umiejętności pasierba. Taka sytuacja wzbudza w głównym bohaterze gniew... Tak pokrótce prezentuje się scenariusz gry, do którego napisania autorzy zatrudnili jednego z twórców komiksu – Paula Jankinsa (wcześniej pracował np. dla Marvela).

Producenci zapewniają, że gra wystarczy na około piętnaście godzin zabawy w wielkim Nowym Yorku – mówi się o wolnej eksploracji (czyżby nieliniowość w jakimś stopniu?). Naszych przeciwników wyeliminujemy na tuzin sposobów: przebywając w miejscach, gdzie jest jasno użyjemy raczej standardowego ekwipunku, czyli pistoletów, shotgunów, karabinów itp. Paradoksalnie wszystko nabierze barw w tytułowej ciemności, kiedy to ją samą zamienimy w śmiercionośną broń. I tu, przede wszystkim, warto wspomnieć o tzw. Demonicznej Ręce, którą będziemy chwytać wielkie przedmioty (samochody, kontenery itp.) i ciskać nimi w nieprzyjaciół. Do tego dochodzą jeszcze: czarna dziura wciągająca wszystko i wszystkich dookoła, „przerażająca ciemność" jako bariera ochronna naszego bohatera oraz Darklingi, czyli stworzenia, które pomagają nam w eliminacji wroga. Tych ostatnich ma być aż dziesięć rodzajów, każdy z innymi umiejętnościami. Jedne zadbają o światło (a raczej jego brak) w pomieszczeniach, inne atakować będą jak kamikaze. Wchłanianie mocy szczególnie czarnych charakterów umożliwi nam zdobywanie kolejnych rodzajów pomocników. Autorzy wspominają też o specjalnych, spektakularnych atakach z bliska. Z ciekawych rozwiązań w grze wymienić można „telefon", dzięki któremu, uwaga, będzie można dzwonić! A na serio – zadzwonimy do przyjaciół, kiedy np. się zgubimy lub będziemy potrzebować cennych informacji itd. Zdobywanie numerów telefonów owocować będzie odkrywaniem bonusów, o których na razie nic nie wiadomo.

The Darkness tworzone jest na usprawnionym silniku gry Chronicles of Riddick z pierwszego Xboxa, dlatego też, pod wieloma względami, jest do niej podobny. Oczywiście znacznemu polepszeniu uległo wiele technicznych aspektów. Super interaktywne otoczenie, podatne na działanie Demonicznej Ręki, zmieni się nie do poznania po naszych odwiedzinach. Gra uraczy nas też świetną fizyką przedmiotów, która, de facto, już w CoR była dopracowana, jak i algorytmami liczącymi zachowanie ludzi (efekt szmacianej lalki, AI). Gra świateł i cieni prezentuje się przepięknie, teksturki cieszą oko jakością. O grafikę w TD nie ma się co martwić.

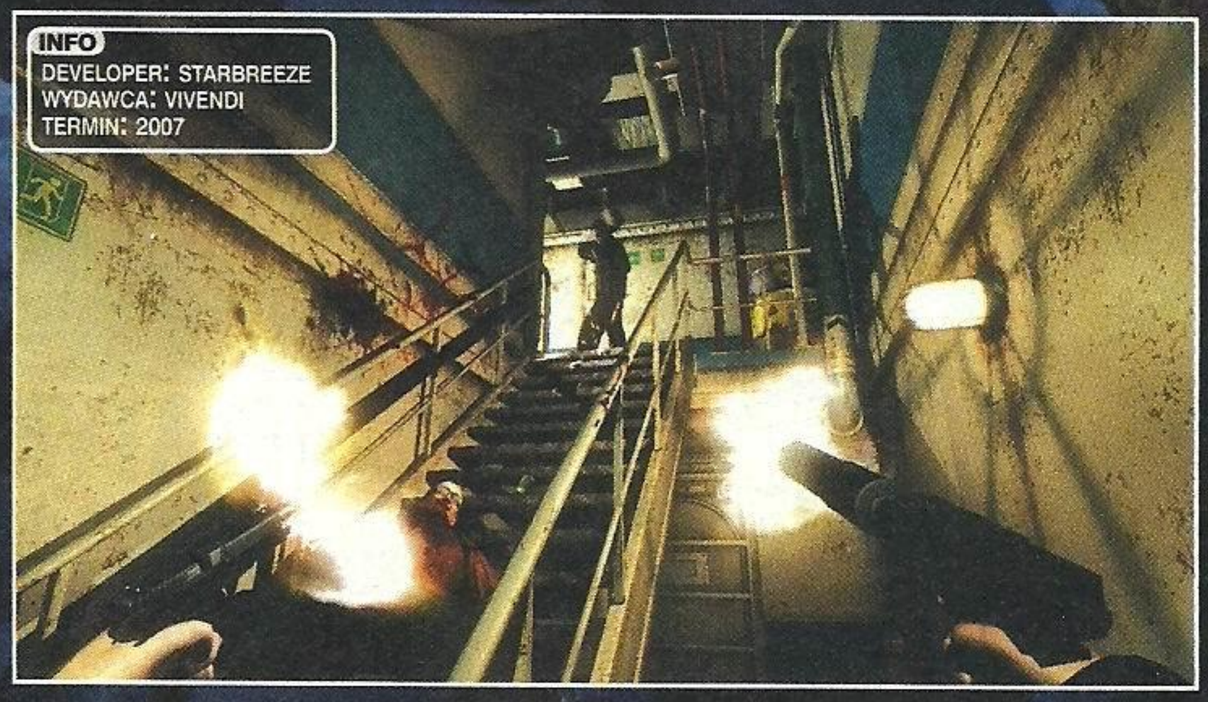
Z trybów „pozafabularnych" dostępny będzie multiplayer online, gdzie zagramy jedną z głównych postaci (wliczając oczywiście samego Jackiego) lub też którymś z Darklingów. Opcje zabawy dla kilku to nowość dla autorów – w pamiętnej i wspominanej już produkcji z Xboxa nie było ich wcale – oby debiut się udał.

Gry możemy się spodziewać w 2007 roku na Xboksie 360 i PS3 – dokładnej daty niestety nie znamy. The Darkness jako tytuł startowy dla konsoli Sony w Europie byłby jednak miłą niespodzianką. ■■



## W KOMIKSIE

W świecie komiksu panuje odwieczne prawo, reguła, którą przestrzegają wszyscy potomkowie rodu ciemności. Chodzi o to, że płodząc potomka ojciec schodzi z padołu ziemskiego. Jackie jako młody, jurny przystojniak napakowany jest energią seksualną, której nie może dać ujścia. Wiadomo chyba dlaczego. W razie wpadki (a o tą, jak wiemy, nietrudno) bohater da początek życiu nowego spadkobiercy mocy, sam jednak nie będzie się już nim długo cieszył.

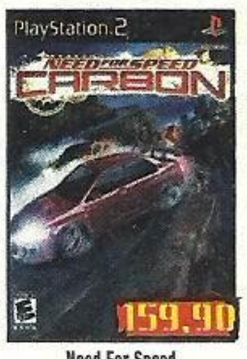


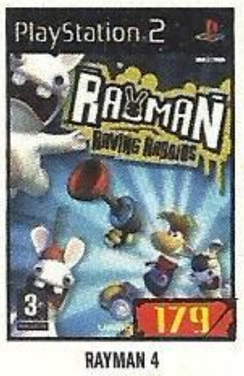
**INFO**
DEVELOPER: STARBREEZE
WYDAWCA: VIVENDI
TERMIN: 2007

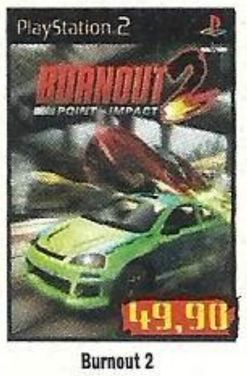
# KUPUJ GRAJ WYMIENIAJ

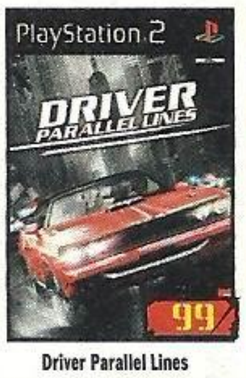
## PLAYSTATION 2

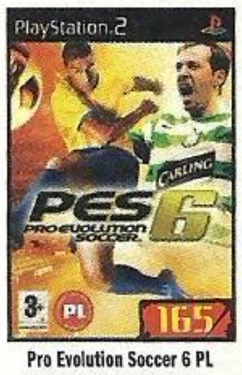
Formula 1 2006 — 189


Need For Speed Carbon Own The City — 159,90

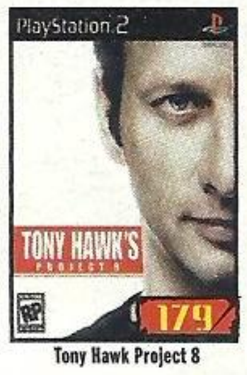

RAYMAN 4 — 179


Burnout 2 — 49,90


Driver Parallel Lines — 99

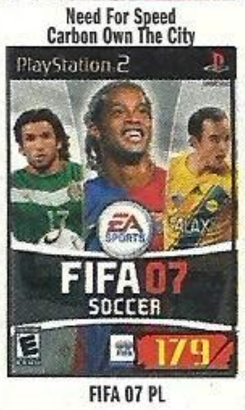

Pro Evolution Soccer 6 PL — 165

Lord Of The Rings: The Two Towers — 49,90

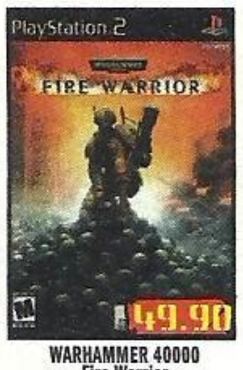

Tony Hawk Project 8 — 179

Lego Star Wars II: The Orginal Trilogy — 179

Forbidden Siren 2 — 139


FIFA 07 PL — 179

Hitman Blood Money — 159


WARHAMMER 40000 Fire Warrior — 49.90

Lord Of The Rings: Return Of The King — 49.90

Goldeneye: Rogue Agent — 49.90

The Sims Bustin' Out — 49.90

Pirates of the Carribean Legend of Jack Sparrow — 149

Mortal Kombat Armageddon — 149

24 The Game PL ..... 199,00
Ace Combat Balkan War ..... 179,00
Area 51 ..... 129,00
Battlefield 2 Modern Combat ... 69,90
Bond 007: Everything Or Nothing 69,90
Burnout 2 ..... 49,90
Burnout 3: Takedown ..... 69,90
Burnout Revenge ..... 179,00
Buzz plus buzzery PL ..... 199,00
Call of Duty: Finest Hour ..... 69,90
Cold Fear ..... 79,00
Death by Degrees ..... 139,00
Disney Extreme Skate Adventure.. 69,90
Dragon Ball Z Tenkaichi ..... 169,00
Driv3r ..... 99,00
Driver Parallel Lines ..... 99,00
Enter the Matrix ..... 99,00
EyeToy 3 ..... 69,00
F1 2005 ..... 69,00

FIFA 07 ..... 179,00
FIFA 2004 ..... 69,90
Fifa 2005 ..... 69,90
Fifa Street ..... 69,90
Final Fantasy X ..... 69,00
FINAL FANTASY X2 ..... 69,90
Forbidden Siren 2 ..... 139,00
Formula 1 2003 ..... 49,00
Formula 1 2006 ..... 199,00
From Russia With Love ..... 69,90
God of War ..... 69,00
Goldeneye: Rogue Agent ..... 49,90
Gran Turismo 3 ..... 69,00
Gran Turismo 4 ..... 69,00
Grand Prix Challenge ..... 69,90
Hack (2DVD) ..... 189,00
Harry Potter i Czara Ognia ..... 179,00
Harry Potter i Kamień Filozoficzny. 69,90
Harry Potter i Komnata Tajemnic 69,90

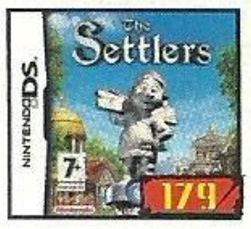
Harry Potter i Więzień Azkabanu .. 69,90
Harry Potter Quidditch ..... 49,90
Hitman Blood Money ..... 159,00
Jak 3 ..... 69,00
Jak X ..... 69,00
Lego Star Wars II:
The Orginal Trilogy ..... 179,00
Lord Of The Rings:
Return Of The King ..... 49,90
Lord Of The Rings: The Third Age 69,90
Lord Of The Rings: The Two Towers 49,90
Marvel Ultimate Alliance ..... 179,00
Medal Of Honor: Frontline ..... 69,90
Medal Of Honor: Rising Sun .... 69,90
Medal Of Honor: Wojna w Europie 69,90
Midway'S Arcade Treasures 1 ... 69,90
Midway'S Arcade Treasures 3 .... 69,90
Mortal Kombat Armageddon .... 149,00
Mortal Kombat Deception ..... 69,90

Need For Speed
Carbon Own The City ..... 159,90
Need For Speed Most Wanted ... 139,00
Need For Speed Underground ... 69,90
Need For Speed Underground 2 . 69,90
Pirates of the Carribean
Legend of Jack Sparrow ..... 149,00
Pro Evolution Soccer 6 PL..... 165,00
Rampage: Total Destruction ..... 69,90
Ratchet 3 ..... 69,00
Ratchet Gladiator ..... 69,00
RAYMAN 4 ..... 179,00
Richard Burns Rally ..... 69,90
Shadow of the colosus ..... 189,00
Shark Tale (Rybki z ferajny)..... 119,90
Shinobido ..... 199,00
Shrek 2 - ..... 69,90
Shrek: Super Slam ..... 119,90
SingStar 80 PL ..... 149,00

SingStar Rocks plus mikrofony .. 199,00
Sled Storm ..... 49,00
Sonic Riders ..... 159,00
Soul Calibur 3 ..... 69,00
Spider-Man 2 ..... 69,90
Spider-Man The Movie ..... 69,90
Ssx 3 ..... 69,90
SSX On tour ..... 129
Star Wars: Battlefront 2 ..... 99,00
Star Wars: Episode III
Revenge of Sith ..... 99,00
Stuart Little ..... 39,00
Syberia 2 ..... 79,00
Tekken 5 ..... 69,00
The Da Vinci Code ..... 129,00
The God father PL ..... 139,00
The Sims ..... 69,90
The Sims 2 ..... 69,90
The Sims Bustin' Out ..... 49,90

The Urbz: Sims In The City ..... 69,90
Tiger Woods PGA Tour 2004 ... 69,90
Tiger Woods Pga Tour 2005 .... 69,90
Tom Clancy Rainboi Six Lockdown 139,00
Tom Clancy Splinter
Cell Chaos Theory ..... 119,00
Tony Hawk Project 8 ..... 179,00
Tony Hawk's 4 ..... 69,90
Tony Hawk's American Wasteland 119,90
Tony Hawk's Underground ..... 69,90
Tony Hawk's Underground 2 ... 69,90
Tourist Trophy ..... 199,00
True Crime Streets of LA - ..... 69,90
Ty The Tasmanian Tiger 2:
Bush Rescue ..... 69,90
Ultimate Spiderman ..... 119,90
X-Men Legends ..... 119,90
X-Men Legends II:
Rise of Apocalypse ..... 119,90

## NINTENDO DS


Settlers — 179

Need For Speed Carbon Own The City — 129

FIFA 07 Soccer — 129

New Super Mario Bros — 159,90

Advance Wars Dual Strike ..... 169,00
Animal Crossing ..... 159,00
Another Code ..... 159,00
Big Brain Academy ..... 139,00
Burnout Legends ..... 129,00
Castlevania ..... 169,00
Dalmatyńczyki i przyjaciele ..... 179,00
Fifa 06 ..... 129,00
FIFA 07 ..... 129,00
Fifa Street 2 ..... 149,00
Goldeneye: Rogue Agent ..... 129,00
Harry Potter i Czara Ognia ..... 129,00
Harvest Moon ..... 169,00
Lego Star Wars II:
The Orginal Trilogy ..... 169,00
Mario and Luigi partners in Time. 169,00
Mario Hoops ..... 179,00
Mario Kart ..... 169,00
Mario vs Donkey Kong 2 ..... 179,00
Marvel Nemesis:
Rise Of The Imperfects ..... 129,00
Meteos ..... 169,00
Mistrzostwa Świata FIFA 2006 ... 89,00
Need For Speed
Carbon Own The City ..... 129,00
Need For Speed Most Wanted ... 129,00
New Super Mario Bros ..... 159,90
Phoenix Wright ..... 169,00

Pokemon Dash ..... 169,00
Pokemon Link ..... 169,00
Pokemon Mystery Dungeon:
Blue Rescue Team ..... 179,00
Polarium ..... 99,00
Resident Evil Deadly Silence .... 159,00
Ridge Racer ..... 169,00
Settlers ..... 179,00
The Sims 2 ..... 129,00
The Sims 2 Zwierzaki ..... 129,00
Tiger Woods Pga Tour ..... 129,00
Trauma Center Under the Knife.. 189,00
Vietifull Joe ..... 129,00
Yoshi Touch and go ..... 159,00

## KONSOLE

Nintendo DS. lite konsola czarna ..... 619
Nintendo DS. lite konsola biała ..... 619
Playstation 2 Fajny Pak (+8 MB +3xDVD z grami)
Gwarancja 12 miesiecy w autoryzowanych serwisach Sony w całej Polsce .... 529
Playstation 2 Driver Pak (+8 MB +Driver Parallel Lines +2xDVD z grami)
Gwarancja 12 miesiecy w autoryzowanych serwisach Sony w całej Polsce .... 599
Nintendo Wii konsola + zestaw gier Sports ..... 999
Oryginalna karta pamięci Sony 8 MB ..... 69,99
Oryginalna joypad Dual Shock Sony ..... 99
Dodatkowy rysik do DS. 1 szt. ..... 10
PSP konsola czarna + 1 GB Memory Stick Sony ..... 929
PSP konsola biała + 1 GB Memory Stick Sony) ..... 929
PSP konsola czarna + 2 GB Memory Stick Sony ..... 1077
PSP konsola biała + 2 GB Memory Stick Sony) ..... 1077
PSP konsola czarna zestaw podstawowy base pack ..... 777
PSP konsola biała zestaw podstawowy base pack ..... 777
PSP karta pamięci Sony Memory Stick Pro Duo 1GB ..... 189
PSP karta pamięci Sony Memory Stick Pro Duo 2GB ..... 349

## PS ONE

Bugs Bunny Tennis — 19,90

Ridge Racer — 19,90

Final Fantasy Anthology — 129

Final Fantasy Origins — 109

## SONY PSP

Tekken — 179

Grand Prix — 179

Lego Star Wars II — 169

Mortal Kombat Unchained — 169

Star Wars Battlefront II — 99

Need For Speed Carbon — 159

Ape Academy 2 ..... 179
B-Boy ..... 179
Burnout Legends ..... 89,00
Daxter ..... 179,00
Dead To Rights: Reckoning ..... 169,00
Def Jam Fight For NY: The Takeover . 169,00
EA Replay ..... 89,00
Everybody's Golf ..... 89,00
F1 Grand Prix ..... 89,00
F1 Grand Prix 06 ..... 179,00
FIFA 07 ..... 169,00
Fifa Street 2 ..... 169,00
Fight Night ..... 169,00
From Russia With Love ..... 169,00
Gangs of London ..... 179,00
Harry Potter i Czara Ognia ..... 169,00
Key of Heaven ..... 179,00
Lego Star Wars II: The Orginal Trilogy 169,00
lemmings ..... 179,00
Loco Roco ..... 179,00
Lord Of The Rings: Tactics ..... 89,00
Marvel Nemesis:

Rise Of The Imperfects ..... 169,00
Marvel Ultimate Alliance ..... 179
Me & My Katamari ..... 169
Medal Of Honor Heroes ..... 169
Medievil ..... 89
Midway'S Arcade Treasures:
Extended Play ..... 169
Mistrzostwa Świata FIFA 2006 ..... 89
Mortal Kombat Deception: Unchained .. 169
MYST ..... 169
Nascar 07 ..... 169
NBA Ballers: Rebound ..... 169
NBA Live 06 ..... 129
NBA Live 07 ..... 169
NBA Street Showdown ..... 169
Need For Speed Carbon
Own The City ..... 159,00
Need For Speed
Most Wanted 5-1-0 ..... 169,00
Need For Speed
Underground Rivals ..... 169,00
NHL 07 ..... 169,00

Over the Hedge Holiday ..... 139,90
Pacman World 3 ..... 169,00
Passport to Prague ..... 119,00
Pursuit Force ..... 89,00
Ridge Racer ..... 89,00
Ridge Racer 2 ..... 179,00
Shrek Smash'n'Crash Racing ..... 119
Socom ..... 179
Spiderman the Movie 2 - ..... 89
SSX On Tour ..... 169
Star Wars Battlefront II - ..... 99
Syphon Filter Dark Mirror ..... 179
Tekken dark Ressurection ..... 179
The Godfather The Game ..... 169
The Sims 2 ..... 169
Tiger Woods Pga Tour 07 ..... 169
Tony Hawk Project 8 ..... 179
Tony Hawk's Underground Remix ..... 89
Untold Legends - ..... 89
Wipeout Pure ..... 89
WRC ..... 89
X Men Legends II Rise of Apocalypse . 119,9

**Masz problem z płytą? Przeskakuje? Może już nie czyta tak jak dawniej? Mamy najlepsze na świecie lekarstwo. Regeneracja płyt CD, CDR, CDRW, MiniCD, DVD, DVDR, DVDRW**

**12 zł za sztukę a już przy 5 płytach nie liczymy kosztów wysyłki. Dla sklepów i stałych Klientów atrakcyjne rabaty. Zapraszamy.**

**KGW Kupuj Graj Wymieniaj**

**Jeśli znudziła się gra daj szansę zagrać w nią innym**
**Przyjmujemy gry używane w rozliczeniu zakupu gier nowych i używanych**
**Warunki: gra w języku angielskim lub polskim, oryginał, działająca, kompletna i zainteresowanie z naszej strony**
**Stare na nowe, stare na stare, u nas wszystko jest możliwe!**

**SERWIS** Masz problem z GBA, SP, DS., DS. lite, GC czy Wii? Oficjalny Autoryzowany Ogólnopolski Serwis konsol NINTENDO to teraz EXE !!!
Jeśli możemy w czymś pomóc to zapraszamy! Naprawiamy sprzęt Nintendo w ramach gwarancji Lukas Toys jak i po gwarancji serwis@exe.com.pl

GALAKTYKA EXE

**Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)**

Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

**Skorzystaj z naszego nowego sklepu internetowego: WWW.FAJNY.PL**

www.fajny.pl

**JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?**

| DZWOŃ: | DZWOŃ: | PISZ na adres: | INTERNET: | BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: |
|---|---|---|---|---|
| od godz. 8 do 16 0-71 353 7002 FAKSUJ: 0-71 353 7010 | od godz. 10 do 21 !!! 0-71 311 03 58 0 601 73 2888 | EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław | www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl | EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław |

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

**ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY**

www.fajny.pl

15 LAT NA RYNKU

EXE DAK

# The Red Star

## PLAYSTATION 2 MŁOT, SIERP I CZERWONA GWIAZDA

Te trzy elementy symbolizowały komunizm, ten, który nas najbardziej interesuje, dopiero po rewolucji październikowej. Zgodnie z tytułem, wcielimy się w Stalina i rozpoczyniemy socjopatyczną eksterminację wszystkiego co żywe… Hmm. Jeszcze raz.

The Red Star to nieco staroszkolna bijatyka z kamerą umieszczono wysoko nad głowami walczących postaci. Do naszej dyspozycji autorzy oddadzą trzy postacie: wolnego, ale napakowanego Kyuzo, szybką lasencję Makitę i jeszcze jednego gościa o ślicznym imieniu Maya. Każda z nich oferuje oczywiście odmienne umiejętności – i tak Kyuzo dzierży w łapach wielkiego chainguna, którego potrafi szybkim ruchem zamienić na dwa topory, którymi zawalczy w zwarciu. Makita to wybór dla graczy, którzy ponad siłę fizyczną cenią sobie zwinność i precyzję. Wyposażona jest w różne gadżety, ale głównie walczy kończynami, którymi wywija na wszystkie strony. Ostatni kolo to zawodowy psychol – trudno oceniać jego charakter już teraz, ale to właśnie umysłem torować sobie będzie drogę.

The Red Star bazuje na komiksie o tym samym tytule. Kto czytał, ten wie, kto nie czytał, wystarczy, że ma N+. Nie narażając się na krytykę fanów, w skrócie chodzi o to, że Związek Radziecki stał się światową potęgą – wszystko dzięki użyciu parapsychologii, magii i zaawansowanej techniki. W takich realiach pojawia się nasz oddział, który na pewno zawalczy z mocarstwem zła. Klimaty wojenne wymieszane

■ Gra miała ukazać się dwa lata temu, ale Acclaim zbankrutował. Na szczęście jest nowy wydawca.

z futurystycznym otoczeniem i rozpoznawalnymi, radzieckim akcentami przedstawiają się bardzo sugestywnie, ale już rozkład poziomów jest zdecydowanie liniowy i dość schematyczny. Oprawa nie przyspieszy oddechu chyba już nikomu. Z daleka wszystko wygląda zjadliwie i schludnie, ale przy najazdach kamery na kolejne elementy dostrzec można spore uproszczenia i niedoróbki. Wszystkiemu winny jest budżet? Prawdopodobnie, ale młoda ekipa twórców i tak może zaistnieć tym tytułem.

Nie zaistnieją, natomiast, przeciwnicy, a już na pewno nie na długo. Mięso armatnie to szeregowi żołnierze Armii Czerwonej, jakieś mutanty i co jakiś czas wielki boss. Sposobem na walkę z każdym z szefów będzie wyczajenie schematu zachowań i wykorzystanie słabych punktów. Jeśli poziom trudności nie będzie przegięty w którąś ze stron, postacie dysponować czymś więcej, niż 2-3 kombosami, to spodziewać możemy się porządnego, co najmniej, średniaka. ■■

# Superman Returns

## XBOX 360 | PS2 PIJ PIWO, JEDZ CHIPSY, A RANO SZKLANKĘ MLEKA

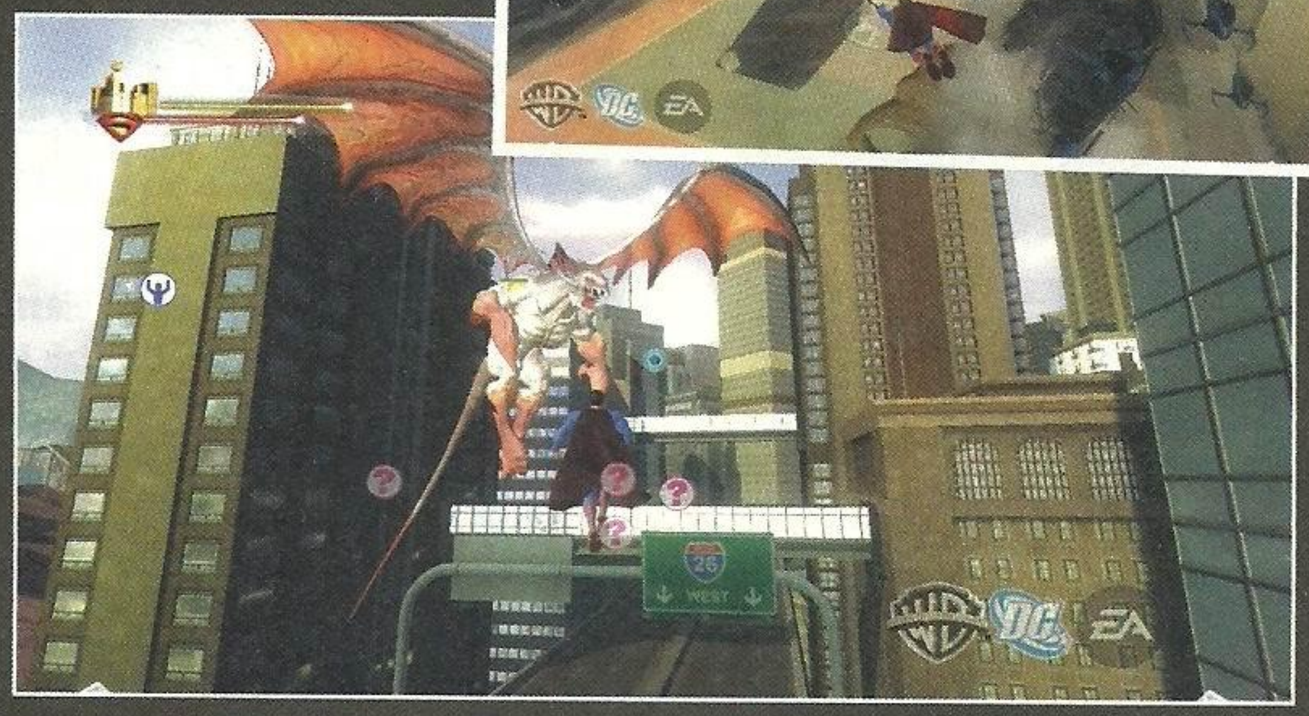
I już powinno być wszystko OK, przynajmniej, jeśli chodzi o rozmiary. Rozmiarem demo, które przetestowałem, było dość okazałe. Konsolą, na której odpaliłem ten towar, los postanowił uczynić nowiutkiego Xboxa 360 podłączonego do telewizora 21' CRT – więc teoretycznie profanacja, a w praktyce możliwość całkiem sensownego spojrzenia na niektóre sprawy. Jak wiecie doskonale, licencje filmowe są naprawdę bardzo gorące, szczególnie tych filmów, których bohaterowie są kultowi. Mało tego – gry na ich podstawie najczęściej zupełnie zasysają jakością i proponowanymi rozwiązaniami. Czy dopiero super-człowiek rozprawił się z tą dolegliwością?

Clark Kent to taki koleś, że jak zdejmie okulary, to nikt nie jest w stanie go rozpoznać. Daje to niczym nieskrępowane możliwości kamuflażu. Można na przykład założyć okulary przeciwsłoneczne i udać się na bal przebierańców. Ale wróćmy do tematu. W grze zapewne zagramy jako pan reporter, jednak w demku pośmigałem przebranym w obcisłe, niebieskie kalesonki gościem w czerwonej pelerynie. Płachta ślicznie powiewa na wietrze – takie miałem pierwsze spostrzeżenia. Następne, to: O, jaki duży teren! Serio – panorama miasta, nad porządkiem którego będziemy musieli czuwać, przysporzyć może o zawrót głowy. Ja mogłem polatać nad małą cząstką – terenem pełnym fabryk, osadzonym na wyspie, przyjrzeć się pięknym falom wody i kawałkowi mostu. Oprawa, zaprawdę, jest stylowa, ale szału nie ma. Model pana S jest szczegółowy, dość dobrze animowany. Gorzej z przechodniami i pojazdami, te nie odbiegają nadto od obiektów znanych z serii GTA. Gdzieniegdzie dopatrzyłem się słabych tekstur, ale dobrodusznie zrzucam je na karb niedokończonych prac grafików. Ale, jak mówiłem, woda jest bardzo ładna, a widoczność ogromna. Martwi tylko dorysowywanie się terenu – oby to naprawiono.

CK (niech trąci hiphopem, a co!), nie byłby sobą bez wachlarza swoich super-umiejętności. Przełączamy się między nimi na krzyżaku, do wyboru miałem dwa rodzaju oddechu (zamrażający, mocny i czosnkow… a nie, ten ostatni nie) i laser z oczu. Poza tym ciosy piąchą, chwyt i blok. Jest sporo combosów – dla fanów jak znalazł, ale głębi Ninja Gaiden nie oczekujcie. Dodatkowo nasz bohater potrafi bardzo szybko latać i biegać – towarzyszy tym czynnościom fachowy filtr i efekty audio.

Interakcja z otoczeniem jest spora, gorzej (miejmy nadzieję, że na razie) z detekcją kolizji. Potężna fanga w budynek czy glebę pozostawia fajne ślady i pęknięcia – mały detal, a cieszy.

Najbardziej przerażony jestem jakością i rodzajem przeciwników. Sam nie wiem, czego się spodziewać, ale śmieszne roboty siejące pożogę na ulicach, tak średnio mnie rozpaliły. Czekam na większe jatki, przystępniejsze sterowanie i ciekawą fabułę. Nie zabraknie zadań pobocznych, ale nie pociągną one całej produkcji. Powrót Supermana zrecenzujemy za miesiąc. [qsh] ■■



## newsflash

### JAPOŃCZYCY OCENIAJĄ

Japoński magazyn Famitsu wydał wyroki w sprawie kilku gier, które i nas bardzo interesują. Największym szokiem jest ocena dla nowej Zeldy – 38/40 to nie aż tak dużo, jakby chcieli najwięksi fani Zielonego Kapturka. Zastanawia dość wysoka nota kontrowersyjnego Red Steel na Wii – 34/40. Noty gier startowych z PS3 też nie są słabe – Japończycy przekonali się do Resistance (33/40), znowu zakochali w Ridge Racerze (36/40) i ogólnie wszystkie egzemplarze PS3 rozeszły się jak wrzątek na Syberii.

### KAMIENNY UNIK POWRACA

Jeśli jakimś cudem brakuje Wam staroszkolnych tytułów na przenośne konsole – 10Tacle Studios wzięło się za produkcję remake'a hitu z C64 (zwanego przez złośliwych „Złomodore 64") – gry Boulder Dash. Zapowiedziana dopiero na trzeci kwartał 2007 pozycja na pewno nie będzie odbiegała założeniami od oryginału – widok z boku prezentujący jaskinię pełną niebezpiecznych kamieni i drogocennych kryształów – łza się w oku kręci.

### DZIEŃ ZABIJANIA ZABITY

Na E3 w 2005 UbiSoft zaprezentowało fragment gry Killing Day. Ostra wymiana ognia, mega efektowne zniszczenia otoczenia, śliczne wybuchy i mnóstwo broni – te elementy przewinęły się przez krótki render. Z przykrością donosimy, że prace nad tym projektem zostały wstrzymane – powodów brak, można jedynie domniemywać, że szefostwo nie było zadowolone z postępów ekipy. Szkoda, kolejny „nie-sequel" poszedł do piachu.

### SAMOTNY WILK

Capcom podchwyciło pomysł od Segi (to, jak widać norma w tej branży) i przymierza się do wydania swojej gry osadzonej w realiach gangsterskiego światka Tokio. Tytuł po japońsku wygląda tak: Shinjuku no Ookami, gdyby ktoś przetłumaczył go na angielski, dostalibyśmy The Wolf of Shinjuku. W grze wcielimy się w detektywa Eiji Mikami, który wykorzysta swoje możliwości płynące z zawodu, by zdobyć przewagę nad przeciwnikami. Autorzy przeniosą do gry dzielnicę Shinjuku, pogramy w liczne mini-gierki i zawalczymy w capcomowym stylu.

### DUMA RODZICA

Sony Computer Entertainment Europe z nieukrywaną radością podało, że na terenie naszego pięknego kontynentu sprzedało 40 (czterdzieści!) milionów sztuk PlayStation 2. Poczciwy PSX w tym samym czasie sprzedał się wyraźnie słabiej – aż o osiem milionów.

GBA SP
359,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
399,-

NINTENDO DS LITE
629,-

PSP VALUE P.
899,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

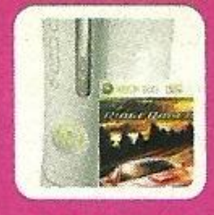
GAMECUBE OD
250,-

XBOX
639,-

PS2 SLIM
539,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIĘCI TYLKO
65,-

PS2 SLIM
+WRC RALLY E. LUB
+BUZZ PL
599,-

XBOX 360 PREMIUM
1649,-



XBOX 360 PREMIUM
+GRA
1799,-



149,-

tel.

179,-

tel.

179,-

189,-



tel.

tel.

169,-

tel.

tel.

229,-

229,-

219,-

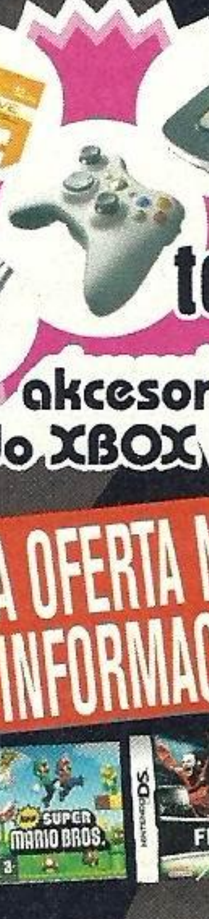
229,-

189,-

229,-

229,-

tel.



tel.

akcesoria do XBOX 360

tel.

509 533 693

już wkrótce



UWAGA! ZMIANA ADRESU:
JANA PAWŁA II 43 A PAWILON 28

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 43 A PAWILON 28 01-001 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl
www.electronicdreams.pl

OTWARTE 10.00-20.00

WYSYŁKA W 24h

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW I POD NUMERAMI TELEFONU
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

extra cena

99,-

do 75,-

99,-



129,-



119,-

PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW
LUB INFORMACJA TELEFONICZNA



tel.

# MEDAL OF HONOR AIRBORNE

PLAYSTATION 2 | XBOX 360 | WII | PS2 | XBOX **WYŚWIECHTANA, ZIMNA, NA SWÓJ SPOSÓB PIĘKNA**

■ Raz... Dwa... Trzy... Gotowi do zrzutu. EA bardzo zachwala twarze postaci w swoich w grach nowej generacji – mamy nadzieję, że faktycznie ruszy się w dobrą stronę, bo w grach sportowych z tego roku postęp jest średni.

Tak w skrócie można określić tematykę Drugiej Wojny Światowej goszczącej w grach wideo. Trudno upatrywać się początków tego fenomenu (na pewno po 1945 roku), ale motyw akurat tego konfliktu jest diabelnie popularny i nie zanosi się na to, by uległo to zmianie. W czym tkwi haczyk? Dlaczego faceci bawią się w wojnę? Czy każdy wie, kiedy dokładnie Druga Wojna się zakończyła? Ilu było cymbalistów wielu? Na niektóre pytania nie ma odpowiedzi.

Najtragiczniejszy ze zbrojnych i społecznych konfliktów w historii ludzkości – bezsprzecznie wzmianki na ten temat powinny być odpowiednio dawkowane i ważone. Jednak, jak to często bywa, pewien magnetyczny czynnik ciągnie nas w lata 1939-1945, abyśmy mogli przekonać się, co działo się na terenie niemal całego globu. A jak mówi najstarsze prawo handlowe: popyt kształtuje podaż – trzy wiodące serie osadzone w realiach omawianego okresu – Call of Duty, Brothers in Arms i Medal of Honor cieszą się tak wielką i niesłabnącą popularnością, że wydawcy zapowiedzieli kolejne części na konsole następnej generacji. Ostatni tytuł nabiera coraz bardziej wyraźnych kształtów.

## „A TEN CO? DRAGI?"

Pamiętna scena z udziałem spadochroniarzy z filmu „Ciało" doskonale obrazuje najnowszy pomysł na odświeżenie wizerunku serii MoH. Na początku każdej z misji naszym oczom ukazuje się wnętrze samolotu transportującego skoczków spadochronowych. Współtowarzysze podróży miny mają nietęgie, niektórzy nie kontrolują swych odruchów i brudzą nieapetycznie na podłogę... Część się modli, kilku dostaje głupawki – no na pewno nie jest wesoło. Gdy zapala się zielona lampka, wszyscy wstają i ustawiają się w kolejce. W tej chwili zyskujemy kontrolę nad naszym żołnierzem i możemy wykonać pół kroku do przodu lub w tył. Jeśli zbyt długo będziemy blokować wrota samolotu w obawie przed skokiem – ktoś pomoże nam przyjacielskim pchnięciem. Ponownie możemy podejmować jakieś akcje, gdy czasza spadochronu otworzy się, a gdy spojrzymy w dół, naszym oczom ukazać ma się cały teren działania.

**INFO**
DEVELOPER: EA LOS ANGELES
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: MARZEC 2007

■ Bardzo cieszą nas wszelkie chęci upodobnienia gier do rzeczywistości. Szczególnie, że gra opowiada prawdziwe historie. Spełniając nasze zachcianki EA podpisało umowę z firma JEEP. W grze znajdziemy najbardziej znany i rozpoznawany model – widać go na tym renderku. Auta będą podatne na zniszczenia, a specjalne akcje z ich użyciem przygotowane mają być dla trybów multi.

## WSKAKUJ DO GRY

Motyw skoku z samolotu z pokaźną szmatą na sznurkach pojawiał się w grach już nie raz (GTA: SA, ostatnio Just Cause). Dowolne kierowanie czaszą, rozglądanie się, podciąganie linek w celu zmiany prędkości lotu – wszystkie te możliwości wykorzystamy jeszcze podczas opadania. Sposób, w jaki wylądujemy, zależy od kilku czynników – naszej prędkości, pozycji, ułożenia nóg, warunków atmosferycznych i, oczywiście, otoczenia. Wszystko to razem spowoduje, że będziemy uczestnikami jednego z typów lądowań. Najlepsze z nich to takie, po którym od razu w nasze łapy trafia giwera i bez żadnego zachwiania równowagi możemy starać się przeżyć w drugowojennym piekle. Ale bywa gorzej – możemy ciężko runąć na glebę ze sporej wysokości, poplątać linki lub zawisnąć na drzewie. Z tej ostatniej opresjii wyswobodzi nas ostry nóż, którym poprzecinamy krępujące nas linki.

## LĄDUJ GDZIE CHCESZ

Tereny działań według zapewnień twórców mają być ogromnym atutem. Po pierwsze, będą to autentyczne miejsca odwzorowane na podstawie map i zdjęć oraz dokumentów z tamtych czasów. Po drugie, ogromne zróżnicowanie terenów wpłynąć ma dodatnio na motywację do wielokrotnego przechodzenia danego etapu. Gwoździem programu jest, bowiem, możliwość dowolnego wyboru miejsca, z którego rozpoczniemy karkołomne wykonywanie rozkazów. W zależności od upodobań gracza, początek każdej misji wyglądać może zupełnie inaczej. Wyobraźcie sobie obszar, którego powierzchnia liczona jest w milach kwadratowych (w sensie, że bardzo duży). Z góry ocenić możemy, w których jego zakątkach dzieje się coś, co odpowiada naszym zapędom. Jeśli więc cenicie sobie raczej wolne i taktyczne metody rozwiązywania konfliktów, warto będzie wylądować na jakiejś wieży, kościele, czy innym, wysokim punkcie i stamtąd eliminować wrogów za pomocą snajperki. Dla fanów wielkich jatek na pewno zawsze znajdzie się miejsce, którego niedaleko dobrze będzie wylądować, nacisnąć spust

■ Nie każdy wie (ale od czego macie nas), że w pierwszej grze z serii wydanej w 1999 na PS one maczał palce sam Stefan Gragóra, zwany też z zamorska Stevenem Spielbergiem. Od siedmiu lat Medal of Honor jest najlepiej sprzedającą się serią gier osadzonych w realiach WWII, jak również marką generującą najwięcej zysków dla wydawców.

i nie puszczać dopóki nie odezwie się suchy trzask iglicy obwieszczający koniec magazynka. Coś pośredniego również powinno znaleźć się w ukończonej pozycji. Mało tego – możliwe mają być akcje z lądowaniem przez okno, zawiśnięciem na drzewie i pod ciężkim ostrzałem.

## NIE LEKCEWAŻ WROGA

W „desantowym" Medal of Honor na polu walki czoła przyjdzie nam stawić ponoć bardzo sprytnym przeciwnikom. Każdy z nich zanim podejmie jakieś działanie, oceni wszelkie możliwości. Na otwartym terenie szybko poszuka osłony, gdzieś we wsi spróbuje przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść nieczystymi sztuczkami. Wszystko dzięki specjalnemu algorytmowi, który daje żołnierzom Wermachtu umiejętność analizowania sytuacji. Każdy z obiektów, w którego sąsiedztwie znajdzie się żołnierz, wysyła do niego odpowiednie sygnały, a ten wybiera te, które najbardziej pasują do sytuacji. Całe te cyrki po to, aby żaden z pojedynków nie wyglądał tam samo i by więcej radości było z grania po prostu.

Kadry widoczne obok oddają raptem część kunsztu grafików siedzących nad nowym „Medalem honoru". Przede wszystkim w zachwyt wprawiają świetne tereny działań. Czy to zalesiona dolina, czy wioska o poranku, mury bazy i punkty graniczne – każda z miejscówek cieszy oczy gracza wieloma detalami, zniszczalnymi elementami i wysokiej jakości teksturami. Mowa oczywiście o konsolach następnej generacji (X360 i PS3). Na PS2, Xboksie (oby nie skasowano tej wersji z listy) i Wii również nie będzie źle, ale twórcy nie ukrywają, że to właśnie next-genowa edycja będzie pełnić obowiązki kompanii reprezentacyjnej. W niej ujrzymy zaprojektowane i pieczołowicie przygotowane sylwetki walczących, animowane twarze, setki animacji gestów – Druga Wojna, choć tragiczna, potrafi wyglądać pięknie. Do tego doliczyć należy efektowne eksplozje, fantastycznie wykonane środki perswazji, grę świateł i cieni i wszystko to, co nadaje jej tego przyszłościowego wyrazu.

## ZAWALCZYĆ RAZ JESZCZE

Medal of Honor Airborne wciąż widnieje w planach wydawniczych na wiele platform. PlayStation (2 i 3), Xbox (1 i 360), Wii i PC. Pewnym jest, że gra ukaże się na PS3 i X360. Na PS2 zagramy w tę grę, ale liczyć należy raczej na poważne cięcia w grafice, fizyce, animacji, mechanice gry. Sytuacja Xboxa pierwszego jest o tyle ciężka, że dużo firm już wycofało się niemal całkowicie ze wspierania tej konsoli, ale liczymy, że EA nie porzuci tego projektu – do strzelanin czarne pudło nadaje się wszak doskonale.

Tradycją serii jest, że rozgrywka nie jest tak dynamiczna jak w CoD, ani tak taktyczna na modłę Brothers in Arms. Postać biegnie raczej wolno, sprint trwa kilka sekund. Nie można jednak zarzucić grze braku dynamiki. Ostre wymiany ognia, wpadanie do kolejnych pomieszczeń, wychylanie zza winkla i celowanie z giwerą przy oku napompują mnóstwo adrenaliny wszystkim spragnionym wojennych wrażeń. Aby zwycięsko wyjść z opresji używać będziemy zasłon terenowych zza których warto rzucić wybuchową niespodziankę w odpowiednie miejsce – latające jak szmaciane lalki zwłoki, odłamki, pył – od strony fizyki również ma być świetnie. Czasem najważniejsze jest znalezienie dobrej pozycji i namierzenie gościa, a nie dzika szarża z pieśnią na ustach. Znowu honorowane będą strzały prosto w łeb, które najpierw strącą hełm delikwentowi. Taka wizytówka MoH.

Jak już wiecie, tereny będą wielkie, a misja zaczynać się będzie w różnych miejscach – w zależności gdzie wylądujemy. Wielce prawdopodobne jest, że za jednym podejściem nie zobaczymy całej planszy – tak ogromne tereny przygotowują dla nas programiści. Ogólnie struktura gry nie zakłada wpływu grającego na kolejne zadania. Na początku dostaniemy wytyczne, w trakcie misji pojawić może się kilka pobocznych celów. Sposób, w jaki uzyskamy magiczny napis „mission completed" zależeć będzie w całości od nas.

## HONOROWO ZDOBĄDŹ MEDAL

Rozwiązanie zagadki, dlaczego realia tego okresu tak bardzo fascynują gigantyczną (nomen omen) rzeszę fanów, przez co cieszą się popularnością wśród producentów gier, wydaje się proste – każdy facet lubi bawić się w wojnę. Spadochroniarski Medal of Honor zapowiada się jako smakowity kąsek dla wszystkich wciąż nienasyconych fanów strzelania do armii III Rzeszy. W zależności od generacji konsoli, jaką posiadacie lub posiadać będziecie (następna, nowa lub obecna), podejście do gry zmienia się. Jedni czekają na nową jakość, inni na nowe sterowanie, ostatni na jakąkolwiek grę na swój sprzęt. Bez wątpienia jednak Druga Wojna odżyje na każdej platformie, na którą wydany będzie Medal of Honor: Airborne. ■■



**SPOSÓB, W JAKI WYLĄDUJEMY, ZALEŻY OD KILKU CZYNNIKÓW – NASZA PRĘDKOŚCI, POZYCJI, UŁOŻENIA NÓG, WARUNKÓW ATMOSFERYCZNYCH I, OCZYWIŚCIE, OTOCZENIA. WSZYSTKO TO SPOWODUJE, ŻE BĘDZIEMY UCZESTNIKAMI JEDNEGO Z TYPÓW LĄDOWAŃ.**

# FINAL FANTASY XII

## PLAYSTATION 2 OSTATNI WIELKI ERPEG NA PLAYSTATON 2?

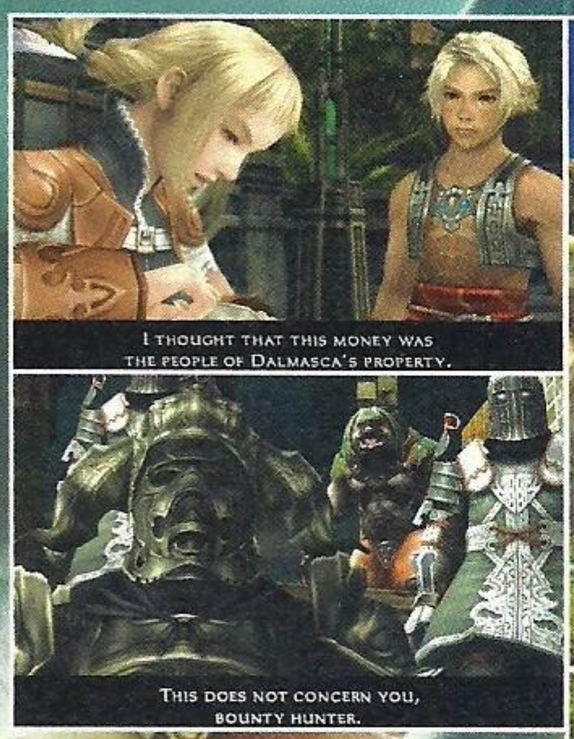
Celowo nie grałem w Finala XI. Temat sieciowej zabawy w świecie zamieszkanym przez graczy nie pasował mi do tego, co wiążę z grami z serii FF. Potrzebowałem powoli rozwijającego się wątka osobistego przeradzającego się w motyw ratowania świata, kilkusekundowych animacji co potężniejszych ataków summonowanych wywoływanych z tradycyjnego menu, bohaterów, których stroje pozostawiają w tyle najbardziej frapujące wymysły haute-couture'owych projektantów, wyszukiwania metod pokonywania przeciwników z imionami wywodzącymi się z nieistniejącej nigdzie poza światem finala mieszanki samurajsko-wikingo-indiańskiej. I Cida.

Dostałem to wszystko w amerykańskiej wersji FFXII, tak, jak się należało spodziewać. Ale nie za darmo. Bo z nowym Finalem trzeba zawrzeć pakt. Pakt, na którego mocy, w zamian za to wszystko, co wymieniłem wcześniej, musisz sprzedać swoją duszę mmrpg-owi. Dlatego jeżeli ktoś na sam dźwięk tych kilku literek skacze jak oparzony – ma problem.

Wejście do Ivalice na samym początku jest uderzająco niefinalowe dla każdego, kto podobnie jak ja, opuścił jedenastkę. Inny system sterowania, sposób przedstawienia akcji, wydawanie komend, sposób komunikowania się. A to i tak wierzchołek góry lodowej. Nigdy nie sądziłem, że tak pogardzane przeze mnie słowa, jak: grindowanie, farmowanie czy loot nabiorą sensu zaledwie kilka miesięcy po tym, jak wyśmiewałem je słysząc rozmowy Cubitussa, Swetra, Alexa i Tadka oraz innych fanów gry Blizzarda o skrócie WoW.

Ale to się da przeżyć. Chociażby dlatego, że pod płaszczykiem jedynej na świecie gry mmorpg nadającej się tylko do gry w trybie offline kryje się ponownie przemodelowany, ale wciąż finalowy mechanizm. Czary? Te same, co zwykle, tylko teraz trzeba je kupić w sklepie i odblokować licencję. Summony? Są, ale nazwę biorą od FFVI-owych esperów, sposób rzucania – FFX-kowy, a konieczność ich pokonania przed zdobyciem swoje korzenie ma jeszcze w czwórce. Zdziwiło mnie trochę to, że specjalizacje postaci nie są narzucone. Na dobra sprawę każdego można bez trudu ukształtować w dowolny sposób – czy to pod względem wyposażenia, magii czy umiejętności. Ponieważ tym razem rolę sphere grida przejęła tablica licencji, która dla każdej postaci ma ten sam układ – umiejętności możemy wszystkim odblokowywać w tej samej kolejności. Specjalizację narzucamy więc sami, ale ponieważ z czasem LP – punktów licencji służących do ich odblokowywania zarabia się mnóstwo, kończymy w ten sposób, że każdy ma te same możliwości. W rezultacie można wystawić sześć osób (na ekranie naraz tylko trzy, plus ewentualnie sterowany przez konsolę, dochodzący w momentach fabularnych gość) uzbrojonych w to samo i walczących w ten sam sposób. Musiałem trochę się zmusić do ogarnięcia tego tematu. Fajne jest to, że od samego początku poza wątkiem głównym pojawia się opcja zostania łowcą nagród. Odbieramy zlecenia wywieszane na tablicach ogłoszeniowych, zgłaszamy się do zleceniodawcy, idziemy zarąbać drania i wracamy po zazwyczaj atrakcyjna nagrodę. Przeciwnicy są w zasadzie minibossami i stanowią świetną odmianę od głównego wątku. Który nawiasem mówiąc jest straszliwie zagmatwany i niestety sprawia wrażenie interesującego tylko dla przemożnie wzdychającej Ashe. Cała reszta ma swoje osobne wątki nakreślone w epizodach, ale tak naprawdę powody, dzięki którym dołączyli do ekipy mnie nie przekonały. No są i pomagają. Widac mają wielkie serca. Naiwne trochę..

Spędziłem z nowym Finalem ponad 130 godzin i ciągle nie chcę go kończyć. Szukanie coraz lepszych broni jest fajne, sprzedaż zdobytych na pokonanych potworach trofeów i nabywanie wytworzonych z nich rzadkich przedmiotów jest świetne, wynajdywanie rzadkich okazów do kolekcji 80 specjalnych zdobyczy to zajęcie na całe godziny. Także walka, dzięki systemowi programowalnych gambitów, jest dosyć ciekawa, bo pomimo automatyzacji, pozwala na manualną ingerencję lub korektę w każdej chwili. Zawiodłem się tylko na esperach – najfajniejsze jest ich pokonywanie i zdobywanie, bo w walkach przydają się zdecydowanie zbyt rzadko. Aha. I nie liczcie na sceny, jak te z pływającym Tidusem i Yuną. Tutaj to wszystko jest bardziej platoniczne. I wynagrodzić może to tylko głos Fran – absolutnie najbardziej magnetyczny w dotychczasowej historii Finali. **Banan** ■■



■ Square Enix właśnie otwiera (ale tym razem podobno już naprawdę) biura w Europie, skąd będzie zarządzać biznesem na Starym Kontynecie. Może coś się ruszy w temacie szybszego wydawania gier.

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

# Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

## Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

PASJONUJĄCE WIEŚCI O NOWEJ GENERACJI KONSOL

# NEXT-GEN NEWS

## PLOTKI

### BLUE DRAGON 2

Hironobu Sakaguchi jest zachwycony popularnością preorderów „Niebieskiego smoka" i już, natychmiast, bardzo chciałby zrobić sequel. Co prawda nie wskazał jednoznacznie X360 jako platformy docelowej, ale jest to bardziej niż prawdopodobne. Ciekawostkę stanowi wielkość pierwszej, wciąż czekającej na premierę w Japonii, części gry. Podobno po niezbędnej kompresji zajmuje aż trzy płyty DVD, a gdyby nie zmniejszano jej objętości, wymagałaby płyty o pojemności trzydziestu gigabajtów. No więc jak MS? Dalej uważacie, że gry na HD-DVD nie mają racji bytu?

Stało się. Wraz z premierami Wii oraz PS3 Amerykanie i Japończycy weszli w pełni w „nową erę grania". To znaczy teoretycznie weszli, bo konsola Sony dostępna była tylko dla niewielkiej grupy szczęśliwców, podczas gdy pozostałych kilka milionów chętnych wciąż musi czekać. Europa jest do tego przyzwyczajona, co akurat tym razem powinno wyjść nam na dobre. Być może Sony uda się spokojnie przygotować do premiery i ustrzeże się popełnionych teraz błędów. Jakich? O tym przeczytacie poniżej.

### PS3 OKIEM CASUAL GAMERA

W artykule, który pojawił się w New York Times, japońskiemu gigantowi oberwało się za wypuszczenie na rynek niedopracowanego sprzętu, przy czym nie chodzi tutaj o jego bebechy, bo jak przyznaje autor, są one potężniejsze niż w urządzeniach konkurencji. Problemy związane są z prostotą obsługi konsoli, a zwłaszcza PS3 Online – serwis internetowy ruszył dopiero na chwilę przed premierą, a żeby zassać z niego jakikolwiek plik trzeba przygotować się na konieczność oglądania paska postępu, gdyż w tym czasie nie można robić nic innego – nie ma opcji ściągania plików w tle. Każda gra obsługuje odrębną listę znajomych (jeśli w ogóle), a żeby użyć listy ogólnej, dostępnej w menu konsoli trzeba do niego powrócić przerywając zabawę. Nie ma również obsługi voice chata, gdyż zabrakło headseta. I nie tylko jego, bo w pudełku z PS3 powinny znaleźć się kable pozwalające podpiąć ją do telewizora HD, ale się nie znalazły, co o tyle dziwi, że to właśnie Sony tak bardzo przekonywało nas do zmiany telewizorów.

Żeby użyć bezprzewodowego pada trzeba go najpierw podpiąć przez USB do konsoli, żeby go wykryła i rozpoznała, i dopiero wtedy można grać. Z headsetem czy bez nie ma opcji włączenia swojego soundtracka w czasie zabawy.

Pod koniec tekstu autor mocno skrytykował politykę firmy, znanej kiedyś z dostarczaniem wysokiej jakości banalnych w obsłudze urządzeń. Według niego w chwili obecnej takim sprzętem jest Xbox 360. Ze swej strony musimy popisać się nieco lepszą pamięcią i przypomnieć, że trochę potrwało zanim X360 mógł ściągać cokolwiek w tle z XBL, a podłączenie bezprzewodowego pada do innej konsoli, niż ta, do której jest przypisany, to jakaś czarna magia z naciskaniem „ring of light" najpierw na konsoli, a potem na padzie. Albo na odwrót. To już chyba wygodniej kabelkiem...

Do marca pozostało sporo czasu, więc na pewno na europejski start otrzymamy kable do telewizorów HD (w Japonii mają się pojawić do siódmego grudnia) oraz oficjalnego headseta. Na razie możliwe jest podobnież korzystanie ze słuchawek do komórek. Urządzenia te łączą się z konsolą poprzez Bluetooth umożliwiając prowadzenie rozmów online.

### PROBLEMY, PROBLEMY

Przestawione wyżej problemy nie są jedynymi z jakimi spotykają się posiadacze PS3. Konsola nie zawsze dobrze radzi sobie z odpalaniem gier z poprzedniczki, chociaż teoretycznie powinny działać bez zarzutu, gdyż w jej wnętrzu została umieszczona niemal cała peesdwójka. Część tytułów cierpi z powodu urwanego dźwięku, małych problemów z grafiką, a jeszcze inne w ogóle nie chcą się odpalić. Wśród ważniejszych tytułów problemy mają takie kolosy jak Gran Turismo 4, Tekken 5, Silent Hill 2, Devil May Cry czy najnowsza Onimusha. Na stronie: http://www.us.playstation.com/Support/CompatibleStatus można znaleźć wyszukiwarkę dzięki której sprawdzicie, czy Wasza ulubiona gra pójdzie na PS3, a Sony cały będzie wypuszczać poprawki do firmware'u PS3, dzięki którym ma zamiar osiągnąć niemal stuprocentową wsteczną kompatybilność.

### JESZCZE KILKA PROBLEMÓW

Najbardziej niezadowoleni posiadacze PS3 to osoby mające starsze telewizory HD. Sporo takich urządzeń nie obsługuje rozdzielczości 720p, a niestety takie gry jak Genji, Resistance, czy NFS Carbon są przygotowane właśnie z myślą o niej. Teoretycznie konsola powinna upsamplować obraz do 1080i, ale tego nie robi, i downsampluje rozdzielczość obrazu do 480p, co przekłada się na znacznie gorszy obraz. Z drugiej strony w sieci pojawiły się głosy niezadowolonych użytkowników nie mogących oglądać filmów Blu-ray w rozdzielczości 720p na telewizorach, które nie obsługują 1080i.

Wygląda na to, że PS3 wymaga telewizora obsługującego wszystkie rozdzielczości HD (720p, 1080i, 1080p), aby móc cieszyć się pełnią możliwości konsoli. Mamy jednak nadzieję, że kolejne wersje firmware'u rozwiążą problemy z upsamplowaniem obrazu, nie tylko w grach, ale także w filmach DVD – PS3 ma dość mocy, żeby sobie z tym poradzić.

### DLA ODMIANY BRAK PROBLEMÓW?

Na razie wygląda na to, że PS3 jest prawie bezawaryjne – raporty o zawieszeniu, czy przegrzaniu sprzętu są bardzo sporadyczne i prawdopodobnie wynikają raczej z nieumiejętnego obchodzenia się z konsolą (zasłonięcie otworów wentylacyjnych) lub przypadków

## VIDEO MARKETPLACE DLA X360

Znowu powróciły spekulacje na temat większego dysku do Xboxa 360. Podczas prezentacji aktualizacji dashboarda w japońskiej siedzibie koncernu wyszło na jaw, że na dysku konsoli demonstracyjnej znajdowało się prawie sześćdziesiąt gigabajtów wolnego miejsca... Ale nie wierzcie plotkarzom – sami mamy w redakcji Neo Plus X360 z 60 gigowym dyskiem, bo w taki wyposażone są specjalne konsole testowe dostarczane przez Microsoft, na których można odpalać wyłącznie specjalnie przygotowane dla prasy wersje gier (pudełkowe nie chodzą, więc nie pytajcie, czy ją sprzedamy, hehe). Tak czy inaczej, wprowadzenie większego dysku staje się powoli koniecznością, bo w USA pojawiła się opcja ściągania filmów i seriali (również w HD) z Xbox Live Marketplace. Żeby nie było zbyt różowo, filmy da się obejrzeć tylko w ciągu czternastu dni i jeśli już się zacznie trzeba dokończyć w ciągu 24 godzin, bo później stanie się to niemożliwe. Wypożyczenie filmu kosztuje 320/480 punktów w zależności od rozdzielczości, a zakup odcinka serialu 240 punktów. Dostępne są już między innymi South Park, Pimp My Ride, M:I:III, Jackass, a także Matrix, Superman Returns i Batman Forever. Czy doczekamy się takich cudów w Europie? Ta kwestia na razie pozostaje niewyjaśniona.

I jeszcze jedno – w PS3 można sobie samemu wymienić dysk na większy, co sprawia, że jest to konsola bliższa pecetowi niż Xbox 360. Dobrze to czy źle? Zapytajcie tych, co ciągle muszą coś kasować z dysku X360.... ■■

łosowych, niż jakichś poważniejszych wad konstrukcyjnych. W każdym razie nie ma cyrków, jak w przypadku startu X360, gdzie konsolę i dołączoną do niej „cegłę" na kablu trzeba było ustawiać tak, żeby miały swobodny dostęp do „tlenu". Ale pewnie i PS3 się przegrzeje, gdy zamkniecie je w plastikowym pudełku bez dostępu powietrza. Lepiej więc nie próbujcie – jakbyście się czuli, gdyby Wam założono plastikową torebkę na głowę?

### SIEĆ DLA KAŻDEGO

Być może w cywilizowanych krajach jest to nowość, ale nas specjalnie nie zdziwiła informacja o możliwości podania fałszywego adresu zamieszkania w celu uzyskania dostępu do amerykańskiego serwisu internetowego Sony oferującego anglojęzyczne dema Resistance, MotorStorm, NBA 07, Formula One, czy Warhawk oraz kupę trailerów. Dostępne są nawet dwie gry do zassania przy czym Sony nie wprowadziło systemu punktów, a pobiera normalnie opłaty w lokalnej walucie. Przynajmniej wszystko jest jasne i nie trzeba niczego przeliczać na punkty.

### CO NA TO SONY?

Sony, po swojemu, jest zadowolone. Szefowie firmy odetchnęli z ulgą po ciepłym przywitaniu sprzętu (chyba nie czytają New York Times) i od razu ogłosili pełne skupienie się na rynku amerykańskim, gdzie toczy się najbardziej zacięta walka z Microsoftem. Do końca roku firma planuje dostarczyć na półki sklepowe w Ameryce Północnej milion konsol, co jest możliwe dzięki działającym pełną parą taśmom produkcyjnym oraz dostawom realizowanym za pomocą samolotów, a nie powolnych statków. Przy okazji podano, które gry cieszą się największym zainteresowaniem. Najbardziej Amerykanom przypadł do gustu Resistance, a zaraz po nim kupowano Madden NFL 07, co oczywiście było do przewidzenia.

### ZADOWOLENIE KOSZTUJE

Wiadomo, że producenci najczęściej dokładają do konsol przynajmniej przez pierwszy rok od rozpoczęcia sprzedaży, ale kasa jaką Sony dokłada do każdej peestrójki jest szokująca – dla wersji z dyskiem 20GB jest to prawie 310 dolarów na sztuce, a w przypadku 80GB – 240 zielonych papierków. Jak łatwo policzyć na samej tylko startowej partii (600 tysięcy konsol w Ameryce i Japonii) Sony „straciło" jakieś 165 milionów dolarów. No, może nieco mniej, bo 80GB wersji konsoli jest jednak zdecydowanie więcej. A wiecie, że Microsoft na każdej sztuce sprzedanego X360 zarabia obecnie prawie 80 dolarów? Gdyby chcieli zacząć tracić, jak Sony, musieliby X360 sprzedawać po jakieś 50$... Na co czekasz Bill, hehe?

### BILL JUŻ WIE

Zdaniem najbogatszego człowieka świata na razie ciężko mówić o popularności PS3 skoro Sony przygotowało tak mało egzemplarzy, że nie starczyło ich nawet dla największych fanbojów firmy gotowych kupić konsolę za ponad tysiąc (albo i dwa) dolarów. Najważniejsza batalia rozegra się w przyszłym roku, szczególnie w okresie świątecznym. W tym czasie na rynku będzie już czwarty MGS, a na Xboxa 360 powinno pojawić się nowe Halo (w okolicach wiosny Bungie planuje udostępnić demo trybu multiplayer). Przyszły rok może okazać się jednym z najgorętszych w historii. Jeśli jeszcze tego nie zrobiliście, zacznijcie odkładać kasę na jakąś konsolę.

### PS3 TRACI EXCLUSIVE'Y

Na rzecz Xboxa oczywiście. Podobno status wyłączności miało mieć GTA IV, ale Sony nie włożyło zbyt dużych wysiłków w rozmowy, mniej więcej tak samo, jak w przypadku Assassin's Creed. Teraz przyszła kolej na Koei, które już opracowuje xboksowe wersje Fatal Interia i Bladestorm: The Hundred Years' War... So what?

### TOMONOBU PRZEMÓWIŁ

Dead or Alive 5. Tomonobu Itagaki pociągnął duży łyk whiskey i doszedł do wniosku, że ma mnóstwo pomysłów na kolejną część mordobicia Tecmo.

### A CO NA PS3?

Po sukcesie Resistance Insomniac zabrali się do prac nad tym, w czym są najlepsi. Nowe przygody Ratcheta i Clanka na razie okryte są mgiełką tajemnicy, ale na pewno dowiemy się o nich więcej, kiedy minie gorączka świąteczna. To dobra informacja. Natomiast zła jest taka, że w związku z problemami z dopracowaniem trybu online, peestrójkowa wersja Rainbow Six: Vegas została przełożona na „nie wcześniej niż po 30 stycznia 2007".

### ZABÓJCA WII

Sporo miejsca zajęło wyliczanie problemów związanych z użytkowaniem PS3, ale również Wii nie ustrzegło się problemów. Co prawda wielu ich nie ma, za to jeśli już się pojawiają, to są bardzo poważne. Na przykład update dostępny przez WiiConnect 24 całkowicie niszczy konsolę. Nintendo obiecało wymienić sprzęt na nowy, ale może to potrwać aż dwa tygodnie. Nie chcielibyśmy być w skórze tych nieszczęśników

### WII I DVD NO-GO

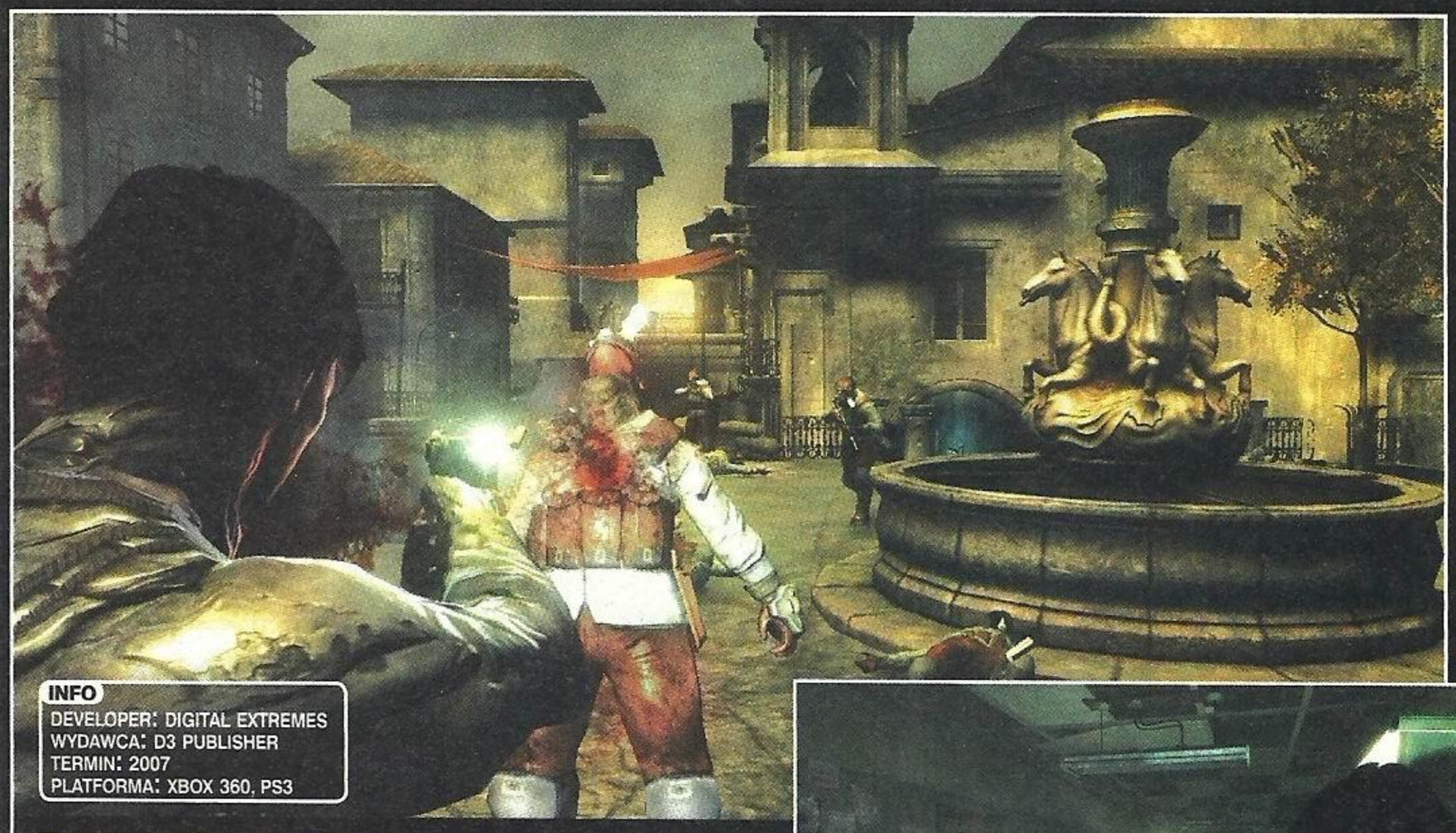
Nintendo zaprzecza jakoby spodziewana w połowie 2007 roku w Japonii specjalna wersja Wii odtwarzająca DVD miała trafić do sprzedaży poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni. Szefowie firmy uważają, że na rynku jest tyle tanich playerów, że taki dodatek jest zbędny i niepotrzebnie podnosi cenę konsoli.
To nie jedyny zawód jaki nas spotyka. Gry ściągnięte z Virtual Console nie będą obsługiwały opcji wibracji. Wprawdzie Classic Controller nie został wyposażony w taką technologię, ale przecież do konsoli można podpiąć pady z Gacka.

### WII RZĄDZI

Mimo problemów i ograniczeń, o których wspomniałem powyżej, Wii sprzedaje się w niesamowitym tempie. Poprzez eBay zakupiono już 14 tysięcy konsol za średnią cenę 430 dolarów, a sklep Amazon zanotował rekord prędkości sprzedaży preorderów. Nic wcześniej nie sprzedawało się równie szybko, co Wii. Jeśli dalej tak pójdzie, Nintendo zrealizuje ambitny plan sprzedaży dwóch milionów sztuk do drugiego weekendu stycznia.

### TILT W VIRTUA TENNIS

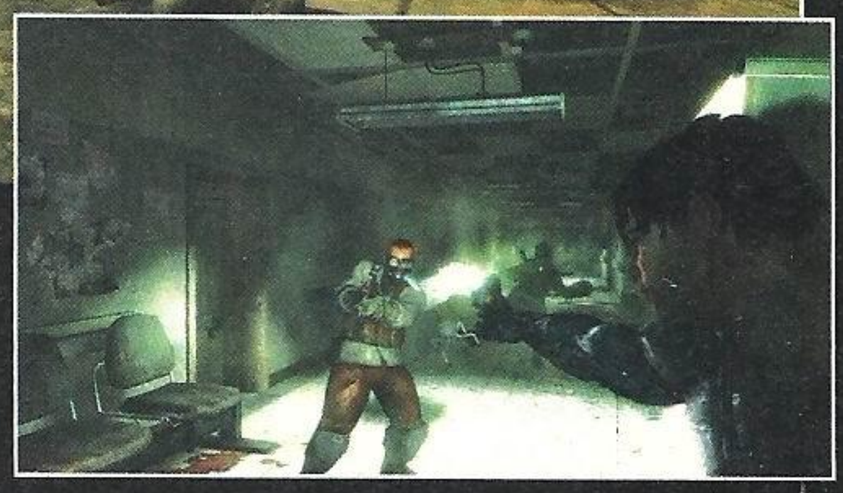
A na koniec, skoro była już mowa o padach, warto odnotować, że funkcję tilt sixaxisa wykorzysta trzecia część Virtua Tennis. Dzięki temu da się poruszać postacią, a także uderzać rakietą. Być może łatwiej wykonywać się będzie wszelkie slice'y, spiny i inne zagrania. ■■ *opracował: Mielu*



**INFO**
DEVELOPER: DIGITAL EXTREMES
WYDAWCA: D3 PUBLISHER
TERMIN: 2007
PLATFORMA: XBOX 360, PS3

## DARK SECTOR

Tajemniczy projekt odkryty przed światem jeszcze w 2004 roku jako pierwsza gra na next-geny – tym do niedawna był Dark Sector. Obecnie trwają prace nad tym tytułem w studiach firmy Digital Extremes. Idą podobno całkiem sprawnie, mimo że termin wydania to odległa jesień 2007. Dwa lata temu zaprezentowano nam krótkie demko, które, jak się okazuje, z obecną wizją Team Dark Sector nie ma nic wspólnego.



Hayden Tenno – tak nazywa się główny bohater produkcji pretendującej do miana psychologicznej gry akcji pozwalającej na decyzje w kwestiach przechodzenia kolejnych poziomów. Brzmi skomplikowanie, ale wszystko na to wskazuje, że heros o dziwnym imieniu zaprezentować ma się nam jako ewoluujący wraz z postępami gry typ dramatyczny. Według autorów, 15 godzin gry to bardzo dużo czasu, by przedstawić nam zarys psychiki bohatera. Miejscem akcji jest wymyślony kraj bloku sowieckiego, czasem – niedaleka przyszłość. Naprzeciwko Haydena staną wymyślne kreatury – żołdacy zakuci w zbroje, zmutowani goście w maskach gazowych, czy wściekłe psy. Nie wiadomo, czy gra będzie podzielona na misje, ale obstawiamy raczej ciągłą rozgrywkę, ewentualnie podzieloną na rozdziały.

Specjalnie na potrzeby gry powstał silnik graficzny, oryginalnie nazwany Sector Engine. Na wcześniejszych materiałach było ciemno i niewyraźnie, teraz gra odsłania powoli swoje oblicze. Naszym oczom ukazuje się porządnie wykonana postać, z ciekawie zaprojektowanym ramieniem i dziwacznym, pięcioramiennym ostrzem. Na zaprezentowanych materiałach widać, jak nasz kolo podrzyna gardło przeciwnikowi – ogólnie sposób, w jaki wykonamy kolejne zadania będzie głównie zależał od naszych aspiracji. Graficznie jest konkretnie, ale do szaleństwa brakuje jeszcze sporo. Liczymy bardziej na klimat miejscówek, które już teraz mają w sobie coś magnetycznego. Twórcy mają jeszcze sporo czasu, zaś gra na razie przypomina trochę RE4 (kamera) wymieszane z jakąś Xeną (to ostrze) w klimatach radzieckiego miasta. Może być ciekawie. ■■

## O TYM SIĘ MÓWI

### GoW MASAKRUJE

Jeszcze żaden tytuł nie przebił popularnością zabawy online Halo 2. Żaden, do czasu Gears of War, które w ciągu dwóch tygodni od premiery zakupiło ponad milion osób, a w sieci gra ponad 850 tysięcy! Liczba nowych użytkowników przyłączających się dziennie do Xbox Live Gold wzrosła o pięćdziesiąt procent. Niewątpliwie sukces zależał nie tylko od świetności GoW (średnia ocen w światowej prasie to 9.5), ale od niesamowitej promocji. Grę bardzo mocno reklamowano również u nas, na przykład na głównych stronach najważniejszych polskich portali informacyjnych jak Wirtualna Polska. Mamy podstawy sądzić, że teraz spełni się marzenie Bleszinskiego (główny designer) o zrobieniu z GoW trylogii.

# PLAYSTATION 3

## Zobaczyliśmy, włączyliśmy, zagraliśmy – nowa konsola Sony wreszcie w naszej redakcji!

**Mielu**

**Czy dzisiaj kupiłbym PS3 gdyby była taka możliwość? Podejrzewam że tak, chociaż zrobiłbym to właściwie tylko dla MotorStorma i Resistance. No i dla samej radości z posiadania nowej konsoli, w dodatku tak cichutkiej i ładnej. Bardzo mi się wygląd peestrójki podoba. To chyba pierwsza konsola, którą aż chce się postawić obok telewizora i pokazywać ją gościom. Na dodatek nie straszy zewnętrznym zasilaczem, a w porównaniu do Xboxa wcale nie jest jakoś specjalnie duża.**
**Nie każdy jednak musi mieć zajawkę na posiadanie wszystkich konsol i na pewno takim osobom radziłbym się mocno zastanowić zanim spróbują wydać fortunę na sprzęt wciąż niedopracowany. Net nie działa jak należy, pojawiają się problemy ze skalowaniem obrazu, niektórzy pechowcy prezentują w sieci filmiki jak zepsute czytniki ich konsol niszczą płyty. Ale nie ma w tym nic dziwnego, zawsze trafiają się wadliwe egzemplarze i nie ma co się tym zbytnio przejmować póki są to rzadkie przypadki. Po prostu myślę, że warto poczekać jeszcze kilka miesięcy na europejską premierę, która może być miażdżąca, jeśli tylko nie zawiodą dostawcy softu. Już w tej chwili onieśmiela moc konsoli. Widziałem kilka gier, po których mogę bez wahania stwierdzić, że oto Sony po raz pierwszy będzie mieć najmocniejszy przez kilka najbliższych lat sprzęt na rynku. PS3 już dzisiaj radzi sobie bez większych problemów z efektami zarezerwowanymi do tej pory dla najładniejszych gier na Xboxa, a to przecież pierwsze tytuły.**
**PlayStation 3 ma ogromny potencjał i czy Sony hatersi chcą tego czy nie, konkurencji wcale nie będzie tak łatwo z nią wygrać.**

Na początek kilka słów wyjaśnienia. Dostarczona nam przez Sony Poland konsola PlayStation 3 to wersja testowa, przygotowana pod kątem odpalania wersji beta nowych gier. Wprawdzie sprawiała wrażenie kompletnego produktu, jednak w ferworze walki okazało się, że miała wyciętą część opcji multimedialnych i obsługę sieci. Skoncentrowaliśmy się więc nie na zagadnieniach technicznych, ale na solidnym ograniu gier, które przyjechały wraz z maszyną, a więc przede wszystkim MotorStorm i Resistance, które uświetnią marcową premierę urządzenia w Europie. I choć w tej chwili z przyjemnością przedstawię Wam sporą część moich wrażeń z obcowania z nową maszyną, po resztę zapraszam do kolejnych numerów N+, gdzie zmierzymy się z amerykańską, sklepową wersją PlayStation 3, a potem już z wersją Euro.

Umówmy się też, że jeśli macie jakieś pytania odnośnie PS3, postaram się na nie odpowiedzieć na łamach Neo, wcześniej sprawdzając „na żywo", na maszynie. W związku z tym proszę o przysyłanie e-maili z pytaniami pod moim adresem: **gulash@neo-plus.pl**

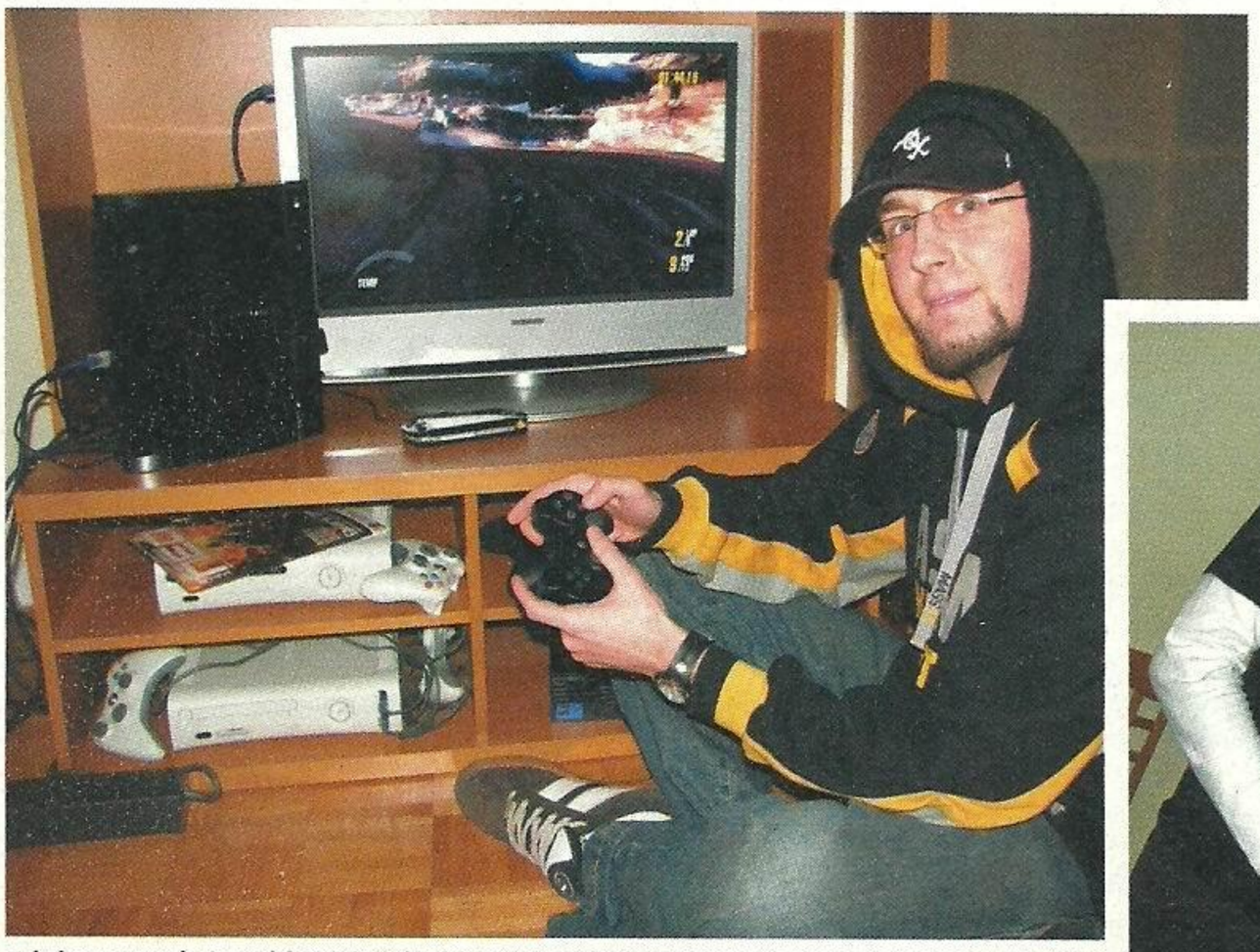
### ON WITH THE SHOW

Kiedy pierwszy raz wyjęliśmy PS3 z pudełka, w redakcji zapanowała nielicha konsternacja. „Jaka ona wielka" – pomyślałem. „Jaka ciężka!" – stwierdził Mielu po wzięciu jej w ręce. „Jak cicho pracuje" – zachwycił się qsh, świeżo upieczony posiadacz Xboxa 360, gdy wreszcie „obudziliśmy" potwora. Całą sprawę skwitował Marcellus: „Jak się świeci i kurzy".

To wszystko prawda. Konsola wykonana jest z maksymalnie połyskliwego tworzywa, w którym odbija się dosłownie wszystko. Zrobienie jej zdjęcia z fleszem okazało się niemożliwe, stąd od razu przepraszam za nienajlepszą jakość fotek. W każdym razie: tak, jest spora i ciężka. Oczywiście dlatego, że Sony zdecydowało się umieścić zasilacz w środku obudowy. To największa z konsol, prawdziwy monolit górujący nad innymi. No i trzeba przyznać, że zarówno, gdy stoi, jak i leży (bo oczywiście można ją ustawić na dwa sposoby) prezentuje się majestatycznie.

Dokładne oględziny górnej powierzchni urządzenia zdradzają, że plastik jest lekko przezroczysty. Co prawda nie widać, co siedzi pod maską, ale coś tam jednak dyskretnie prześwituje. Ponieważ testowa peestrójka okazała się wersją „bogatszą", z lewej strony znajduje się niewielka klapka, a pod nią czytniki kart pamięci Compact Flash, SD i Memory Stick. Z tych nośników można odpalać swój multimedialny content, czyli filmy, muzykę i zdjęcia. Być może będzie można coś na nie kopiować z dysku PS3 – czas pokaże. Tańsza wersja PS3 nie ma tych czytników, ale nie ma co rozpaczać – takie rzeczy na USB kosztują śmieszne pieniądze, bodaj 30 złotych. A skoro przy USB jesteśmy, warto odnotować cztery porty USB właśnie z przodu konsoli. Podłączamy zatem aparat cyfrowy, player MP3, przenośny dysk twardy na którym jest 100 giga Losta, Supernatural i 24 w pełnym HD, a do tego jeszcze EyeToya, za pomocą którego prowadzimy wideokonferencję z kumplem z drugiego krańca Polski... I jak tu nie uśmiechnąć się do takich możliwości? Microsoft na przykład mocno ogranicza możliwość grzebania w X360 – dlaczego nie mogę odtwarzać własnych filmów z podłączonego dysku, a muszę je streamować z Windows Media Center?

Stawiając konsolę w pionie nie sposób nie zauważyć kratek na górze, przez które wydostaje się gorące powietrze podczas pracy. Tę część obudowy nazwano już popularnie grillem i choć nie próbowaliśmy nic smażyć, faktycznie bucha stamtąd gorąco. Podobnie zresztą, jak z tyłu, dokąd właśnie się udajemy. Jeden port HDMI, jeden port ethernetowy, wyjście optyczne audio, doskonale znany port Multi AV z poprzednich konsol Sony, do którego – co sprawdziliśmy – pasują kable zakończone chinchami, eurozłączem lub s-video od

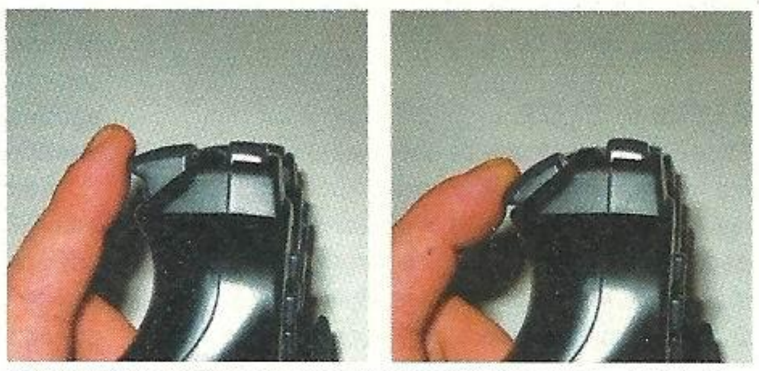


■ Jedno z naszych stanowisk testujących miało na wyposażeniu 26-calowy telewizor, obsługujący maksymalnie 720p. Bez obaw – 1080p w Ridge Racerze również obejrzeliśmy. Cudowna jakość.

■ Zobaczcie, jak zmienił się przycisk R2 w sixaxisie – to teraz fachowy, analogowy spust, którym dodawaliśmy gazu w MotorStormie. Jest lekko chropowaty, więc nie wyślizguje się spod palca.

■ Obiecywali podwójne HDMI i trzy karty sieciowe... No, nieważne. Z tyłu konsoli znajdują się takie oto wyjścia. AV Multi Out to oczywiście gniazdo doskonale znane z PS one i PS2.

■ Tak, sixaxis wygląda praktycznie tak samo, jak Dual Shock. Zauważcie jednak w środku przycisk z logo PlayStation – można nim włączyć konsolę, a po przytrzymaniu w grze pojawia się menu. Nie trzeba resetować.



■ Tak wygląda sixaxis z odpuszczonym i wciśniętym spustem. Działa tak, jak pedał gazu.

## >PLAYSTATION STORE

PlayStation Store to oczywiście odpowiednik xboxowego Live! Marketplace. Tu wbijają się (i wbijać dopiero będą w naszym przypadku) użytkownicy Peestrójek, by zassać nieco multimedialnego contentu. Sklep jest podzielony na kilka różnych katalogów. Dostępne są dema gier, trailery gier i filmów (także w 1080p!), a także pełne, płatne mikrogry, choć klasyki na razie nie ma. Tu nie ma punktów przeliczanych na pieniądze – w PlayStation Store użytkownicy posługują się twardą walutą, którą muszą wrzucić z karty kredytowej na swoje konto w PSS. Po każdej transakcji na konto użytkownika wysyłany jest email z potwierdzeniem i pełnymi informacjami co, kto, jak, gdzie i kiedy kupił. Po opcjach można poruszać się zarówno przy pomocy joypada, jak i myszki oraz klawiatury. Amerykanie w dniu premiery mogli zassać grywalne dema takich gier, jak: Formula 1 (678 MB), NBA 07 (883 MB), Resistance (865 MB) oraz MotorStorm.
Pojawiły się dwie płatne mikrogry – Blast Factor i Cash Gun Chaos w cenie 7,99 i 9,99 dolarów (przy tym warto odnotować, że ich dema można zassać za darmo), a także masa trailerów gier i filmów, wśród których dominują oczywiście pozycje koprodukowane przez Sony Pictures. Jeśli ciekawi Was porównanie wielkości, służę – trailer Black Hawk Down w 720p waży całe 96 megabajtów, podczas gdy w 1080p już 228 mega. Kupa ściągania w imię jakości...

■ Na spodzie konsoli znajduje się kieszeń kryjąca dysk twardy. Jak wiecie, można podłaczyć dowolny dysk 2,5 cala.

■ Gniazdo USB służy do ładowania joypada i pierwszego kontaktu z PlayStation 3 – konsola musi go rozpoznać. Cyferki i świecące się diody pokazują, który joypad aktualnie jest trzymany w ręku. Pierwszy, drugi, trzeci, czwarty...

■ Gry testowaliśmy na takich wypalanych płytkach. 25 giga pojemności robi wrażenie...

# MENU KONSOLI – XMB CZYLI CROSSBAR

Jeśli mieliście styczność z PSP, będziecie czuć się jak ryba w wodzie i nie zgubicie się w gąszczu opcji

Cross Media Bar, czyli XMB, którym to skrótem będziemy się od teraz posługiwać, jest skopiowany niemal bezpośrednio z menu PlayStation Portable albo też wcześniejszego produktu Sony – nieudanej hybrydy set-top-boxa z PS2. Teraz można rozpocząć wielką debatę na temat tego, czy menu Xboxa 360 jest ładniejsze, lepsze i bardziej funkcjonalne, ale odłóżmy to na jakiś czas. Dla mnie menu PS3 jest po prostu hi-endowe; stonowane, subtelne i pozbawione wodotrysków. A takie rzeczy sobie cenię.

Tak czy inaczej, na początku konsola wydaje z siebie przyjemny dźwięk, pokazuje falujące pasy i logo PlayStation, a potem prosi o zalogowanie się, wysuwając listę użytowników – wystarczy wybrać jednego, bądź stworzyć nowego. To oczywiste – każdy w rodzinie może mieć swoje ustawienia, a dzięki temu ma niemal pewność, że nikt obcy nie będzie mu grzebał na przykład w zawartości jego dysku.

Pierwszą przejrzaną przeze mnie opcją było Settings – tu ustawiamy rozdzielczość wyświetlania i przez co ma być podawany obraz, sprawdzamy sieć lokalną, update'ujemy system, ustawiamy opcje dla myszy, klawiatury i EyeToya. Jest tajemnicza opcja „install package file", która zdaje się służy do łączenia się z PSP. Tu można również podejrzeć ile zostało wolnego miejsca na dysku twardym konsoli. Literki nie są za duże, ale raczej czytelne, a śmiganie po menusach nie sprawiało mi kłopotów.

Wychodząc na góre XMB i przesuwając się w prawo, mamy trzy ikonki symbolizujące kolejno zdjęcia, muzykę i filmy. Ponieważ dostarczona nam Peestrójka miała te funkcje wycięte, będziemy musieli sprawdzić sklepową, zapudełkowaną wersję i zdać raport co tak naprawdę tam się dzieje. Wiadomo, że można zrobić slideshow z fotek znajdujących się na dysku bądź kartach pamięci, można odtwarzać pliki dźwiękowe, ripować audio CD, a także odtwarzać filmy (nawet HD!) w kilku popularnych formatach, jak choćby MPEG2.

Trzy ostatnie ikonki to: gry (pad) – tam pojawia się winietka akturalnie włożonego do konsoli tytułu, jest też folder sejwów; web browser, czyli przeglądanie stron WWW, a na końcu wejście do PlayStation Store.

## >PS3 LINUX

**Możliwość zainstalowania Linuxa jest jednym z wabików PS3 i ukłonem Sony w stronę sceny koderskiej. Niestety, spod Linuxa nie ma dostępu do procesora graficznego odpowiedzialnego za wyświetlanie grafiki 3D, więc domorośli programiści będą w pewien sposób ograniczeni. Oczywiście można używać myszki i klawiatury, a także urządzeń USB. Tylko patrzeć, jak scena eksploduje – najciekawsze będą oczywiście wszelkiego rodzaju media playery do video w HD! Mało tego, widzieliśmy już emulatory starych konsol śmigające na PS3, a także screeny i filmy z Windows XP uruchomionego w okienku Linuxa. Możliwości są niesamowite...**

**qsh**

**Pierwsze wrażenie – jaka ona jest ciężka! I wielka! Prawdziwy kolos! Porównałem ją z X360 leżącym gdzieś obok. Nie wiem jakim cudem, ale konsole nie różnią się aż tak gabarytowo, jak to się może na początku wydawać. Jeśli chodzi o wagę, to bez pudła PS3 posłużyć może początkującym strongmenom jako hantle. Ogólnie trzymając ją miałem wrażenie obcowania z mistycznym obiektem, przedmiotem kultu wielu fanów – sam do nich należę, a moje najmilsze chwile związane z grami to te spędzone z pierwszą PlayStation. Design konsoli bardzo przypadł mi do gustu od pierwszej prezentacji, w rzeczywistości dodatkowo urzekła mnie kompletnością i spójnością.**

**Menu jest proste, estetyczne, dobrze mi znane (mam PSP). Widać, że nie brakuje tam niczego. Joypad... sixaxis? Nowy dual? Jak zwał, tak zwał. Leży w dłoniach świetnie, niezmiennie od prawie dziesięciu lat. I choć „balona" (pierwszy pad od starego Xboksa) uważam za najlepszą konstrukcję do strzelanin i wyścigów, to Six jest świetny w pozostałych gatunkach, a w tych wymienionych też się sprawdza. Gałki chodzą ze sporym oporem, nie latają luźno. Największy bajer to oczywiście tilt. Obserwatorzy moich poczynań omal nie pospadali z krzeseł, gdy widzieli, jak machałem padem, żeby Chimerę z twarzy strącić – ubaw dla mnie i dla nich był pierwszoligowy. Wibracji nie ma, ale... nie odczuwa się tego aż tak, jak można to sobie wyobrażać. Za to wagą pad przypomina mały telefon komórkowy – jest leciutki i nie męczy dłoni.**

**Sprawdziłem w akcji wszystko, co mogłem. Resistance, MotorStorm, Formuła, RR i Genji – w tej kolejności. Gdybym zrobił na odwrót, stopniowałbym sobie doznania od najmniej intensywnych. A tak od razu zamiótł mną shooter od Insomniac, sponiewierały najpiękniejsze i najbardziej wypasione wyścigi... Reszta gier to tak naprawdę tło, śliczne, płynne, ale odtwórcze i takie na 7-8. Miesiąc temu kupiłem X360. GoW jest świetne i nie żałuję. Ale tu też widzę, jak wyglądają porządne gry na start systemu. Już w dniu premiery można poczuć powera, a będzie tylko lepiej. Sony znowu się udało – martwiłem się o nich, ale już wiem, że niepotrzebnie. PlayStation 3 jest konsolą, która stanie w domach 100 milionów graczy.**

PS2. Port ethernetowy jest zresztą opcjonalny, ponieważ bogatsza wersja PS3 ma wbudowaną bezprzewodową kartę sieciową. I jak mniemam niezłą antenkę, ponieważ bez najmiejszych problemów wykryła znajdujący się dwa pietra wyżej i zamknięty za drzwiami acces point. Wykryła, ale jak wspomniałem wcześniej – nie dane nam było połączyć się z netem. Ale nie ma obaw, nadrobimy. Bogata wersja ma wifi, biedniejsza – tylko port ethernetu.

Na spodzie konsoli (ciągle stoi w pionie) znajduje się kieszeń na twardy dysk 2,5 cala. Jak wiecie, można użyć dowolnego dysku, nie trzeba zdawać się na ten w konsoli. Bogatsza wersja PS3 ma 60-gigowy dysk, biedniejsza – 20 giga.

Niestety, jest tak, jak powiedział Marcellus. Konsola „łapie" wszelkie pyłki poruszające się w powietrzu, które nachalnie się do niej przyklejają. Przed pstrykaniem fotek pucowaliśmy ją dość intensywnie, ale i pod tym względem była dość oporna. Warto więc utrzymywać czystość w domu, a nie tylko grać cały dzień na konsoli. I lepiej nie macać jej przy tym namiętnie, bo ślady palców strasznie na niej widać... Szczególnie, gdy to Peestrójka kolegi, hehe.

## PŁYTA W SLOT

Płytę do konsoli wkłada się wsuwając ją do slotu – nie ma wysuwanej tacki, jak choćby w Xboksie 360. To fajny i nowoczesny sposób. Wystarczy potem lekko popchnąć ją palcem, by cichutko wślizgnęła się do urządzenia. Aha – pod slotem na płyty znajduje się znaczek-logo PlayStation, który wzorem PS2 można okręcać, a także dwa przyciski. Lewy (na środku) odpowiada za wysunięcie płyty z konsoli, z kolei prawy to wyłącznik. Oba wystarczy dotknąć i delikatnie przytrzymać; nie ma potrzeby nic naciskać. Aby wyłączyć konsolę, trzeba, wzorem peceta, nadusić wyłącznik przez kilka sekund.

Włączamy zatem peestróję i wsuwamy płytę do slotu. Krótki dźwięk, subtelne falki przelatujące na ekranie telewizora i wita nas menu. Odpalamy grę, testujemy dłuższą chwilę i... cicho. Normalnie szok po nocnych bojach w Gears of War, kiedy Xbox 360 (przynajmniej mój) wyje jak opętany – wiatraki chłodzące procesory to prawdziwe potwory. Natomiast PS3 pracuje ciszej, niż PlayStation 2. To samo tyczy się napędu Blu-ray – podczas doczytywania danych i szukania ich na nagranej płycie słychać było jedynie jakieś mocno sporadyczne, delikatne i przytłumione chrząknięcia.

## SIXAXIS EKSZYN

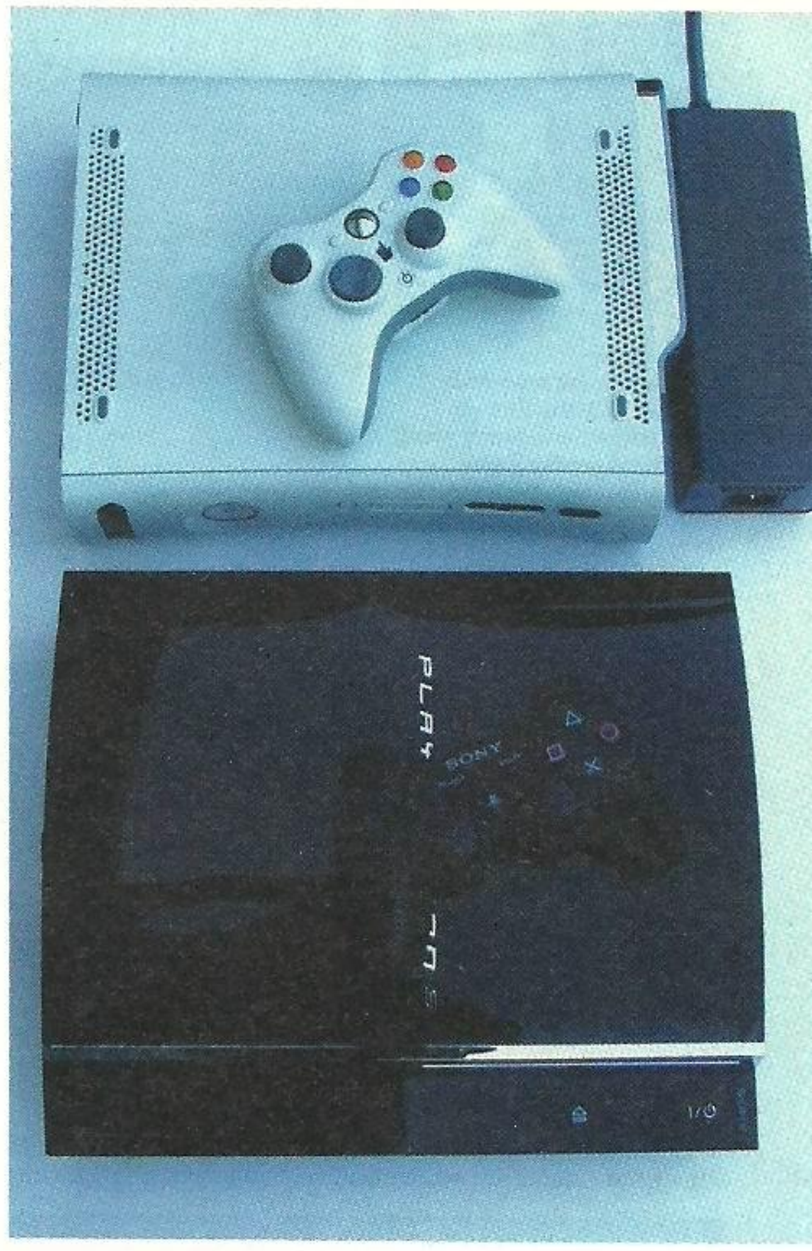
Czas na sixaxisa, sixę, sixa, czyli zmodyfikowanego Dual Shocka. Biorę go do ręki i... nie mogę się nadziwić, jaki jest lekki. Wycięcie wibracji znacznie odciążyło kotroler i o ile żal mi wibratorka, to za ciężarem nie tęsknię. Grając w Resistance, shooter fpp, daje się zauważyć, że gałki są nieco inaczej wyprofilowane, trochę inaczej także „chodzą" – jest większa precyzja sterowania, ale to także zasługa chłopaków z Insomniac. Przyciski R2 i L2 to teraz analogowe spusty pełną gębą; bardzo fajne spusty – mi podobają się najbardziej ze wszystkich padów, jakimi obecnie się posługuję, ale wiem, że część ekipy N+ ma odmienne zdanie na ten temat. Na górze sixaxisa znajduje się złącze mini-USB – jak najbardziej standardowe, pasuje do niego choćby kabel od aparatu cyfrowego. Sixa trzeba najpierw naładować i „zarejestrować" w konsoli – kilka godzinek ładowania daje około trzydziestu zabawy. A rejestrować trzeba, by konsola z nim się dogadała – jeśli weźmiecie swojego sixaxisa do kumpla, żeby pograć w coś w multi, będzie musiał podłączyć na chwilę Wasz pad do swojej konsoli przez kabelek właśnie.

Na środku pada znajduje się spory „guzik" z logo PlayStation. Wciskając go i przytrzymując przez chwilę można włączyć konsolę. W dowolnym momencie podczas gry przytrzymanie go powoduje pauzę i wysunięcie specjalnego menu, które umożliwia wyjście do menu konsoli, bądź jej całkowite wyłączenie.

Sixaxis nie jest rewolucyjny, ale sprawdza się znakomicie – tak, jak zawsze robił to Dual Shock. Czy brakuje wibracji? Na pewno tak, przynajmniej niewielkich. W takim MotorStormie bym nimi nie pogardził, ale na pewno nie na takim obłędnym poziomie, jak choćby w Lost Planet na X360, gdzie atak gigantycznego czerwia po prostu wyrywa joypad z ręki. Dłonie bolą po kilku minutach.

## VIDEO I AUDIO

W tym miejscu mała ciekawostka. Najpierw podłączyliśmy konsolę do telewizora HD przez złącze HDMI. Gdy rozłączyliśmy sprzęt, by przenieść się na zwykły, 29-calowy telewizor kineskopowy i podłączyliśmy kabel z eurozłaczem od PS2, nie było żadnych efektów.



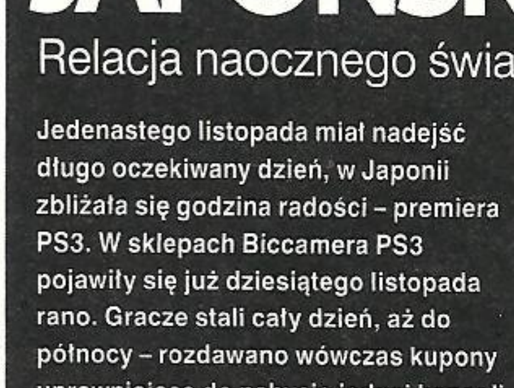
Kolejna podróż do HDTV – wszystko działa. Musieliśmy podłączyć oba kable, przestawić w menu konsoli obraz z HDMI na Multi AV i dopiero zatrybiło. Co trochę mnie niepokoi – Xbox 360 sam wyczuwa, czy połączony kabel to VGA, Component czy Chinch. Mam nadzieję, że w kolejnych wersjach firmware'u to się zmieni, bo można będzie komuś zrobić przykrego psikusa. Czy można podłączyć PS3 do monitora? Przyznam, że nie próbowaliśmy, ale wszystkie znaki wskazują, że tak. Trzeba kupić kabel HDMI oraz przejściówkę z HDMI na DVI, a jeśli ktoś nie ma w monitorze DVI, a starego D-Suba, kolejną przejściówkę. W sumie jakieś 200-250 złotych na kable i przejściówki.

# JAPOŃSKA PREMIERA

## Relacja naocznego świadka z Kraju Kwitnącej Wiśni

**Jedenastego listopada miał nadejść długo oczekiwany dzień, w Japonii zbliżała się godzina radości – premiera PS3. W sklepach Biccamera PS3 pojawiły się już dziesiątego listopada rano. Gracze stali cały dzień, aż do północy – rozdawano wówczas kupony uprawniające do nabycia jednej konsoli od godziny 6-tej rano, jednak prawie nikt nie decydował się na opuszczenie kolejki. O północy pod największym sklepem Biccamera w ekskluzywnej dzielnicy Ginza dokonano też oficjalnej prezentacji dla oczekujących graczy, co tylko wzmogło podniecenie. Od dwóch tygodni, w mieszczącym się w tej samej dzielnicy budynku Sony, można już było grać na PS3.**

Poranek był deszczowy, jednak zaprawieni w bojach japońscy konsolowcy byli przygotowani na każdą



ewentualność, niezrażeni powyciągali parasole, płaszcze przeciwdeszczowe i koczowali dzielnie dalej, a ja wraz z nimi. Punktualnie o szóstej rano podniosły się metalowe kurtyny sklepów Biccamera. Nie było przepychanek, walki wręcz czy z użyciem niebezpiecznych narzędzi. Japończycy to naród spokojny, każdy znał swoje miejsce. Kolejka pod sklepem pod którym stałem, składała się z dwóch części: kolejki właściwej – wzdłuż sklepu, gdzie na całej jego porażającej długości jakichś piętnastu metrów ustawiono kasy oraz kolejki dla osób chcących dostać się do kolejki właściwej :) Co jakiś

czas pracownik Biccamera podchodził do tych osób i zabierał czwórkę szczęśliwców, którym dane było od tego momentu przybliżać się już do kasy. Osoby pozostające na deszczu dzielnie grały na handheldach skrywając się pod parasolami lub pożywiały się najrozmaitszymi gatunkami napojów energetycznych.

Zmęczenie w kolejce do kasy pomagały przetrwać śliczne hostessy dzierżące w swych małych rączkach wielkie pudła od konsol, stojąc na tle wielkich plazmowych ekranów wyświetlających dema gier.

Moja gajdzińska facjata w roli obserwatora biegającego z aparatem budziła spore zaciekawienie. Kilku graczy wyraziło ubolewanie, kiedy dowiedzieli się ile jeszcze w Europie poczekamy na dzień, który w Japonii właśnie stawał się faktem. Prawie wszystkie umęczone dwudniowym staniem cierpiętnicze twarze stawały się uśmiechnięte z chwilą, gdy piękna pani zza lady podawała pudełko z nowiutką konsolą w środku. Wersję z dyskiem 20 GB sprzedawano za 49,980 jenów, wersję 60 GB można było nabyć za 59,980 jenów. Tego samego dnia wieczorem, na rynku wtórnym w dzielnicy Akihabara, te same konsole kosztowały już odpowiednio 55 i 70 tys. jenów. Tak wysoki skok ceny wersji z większym dyskiem wynika z faktu, że nabywał ją praktycznie każdy gracz, tylko niewielki procent kupujących decydował się na

■ Porównanie gabarytów maszyn. PS3 jest największa i najszersza, ale ma wbudowany zasilacz. PS3 jest także wypukła – pewnie dlatego, żeby nic już na niej nie kłaść.

Sprawdziliśmy konsolę w akcji także na telewizorze obsługującym 1080p, czyli full HD, a więc rozdzielczość 1920x1080 i wygląda to po prostu przepięknie. Czytelne, malutkie literki, czy Ridge Racer 7 (pierwsza gra obsługująca full HD) robią wielkie wrażenie. Jestem bardzo ciekawy, jak wyglądałoby w tej rozdzielczości, na 55-calach, zdjęcia z aparatu, bądź przeglądanie stron WWW. A telewizory full HD będą już tylko tanieć – już dziś można kupić 42-calowe LCD Sharpa właśnie z full HD za osiem tysięcy złotych. Rzecz po prostu nie do pomyślenia rok, czy dwa lata temu. Z kolei być może za rok lub dwa takie tiwiki będą już w zasięgu przeciętnego gospodarstwa domowego.

PS3, co oczywiste, obsługuje także dźwięk przestrzenny. Mniej oczywiste jest to, że obsługuje nie tylko 5.1, ale także i 7.1. Siedem głośników + subwoofer. Lair na przykład będzie to wykorzystywał. Niezła rzecz.

Tyle na dziś. Czy PlayStation 3 faktycznie zasługuje na miano domowego centrum rozrywki, przekonamy się niebawem. Do nowej konsoli Sony będziemy wracać w kolejnych numerach; zamierzamy zajeździć ją testami podłączając wszystko, co się da i sprawdzając w akcji multimedia. Tymczasem zapraszam do lektury naszych wrażeń z testowania gier. **Gulash** ■■

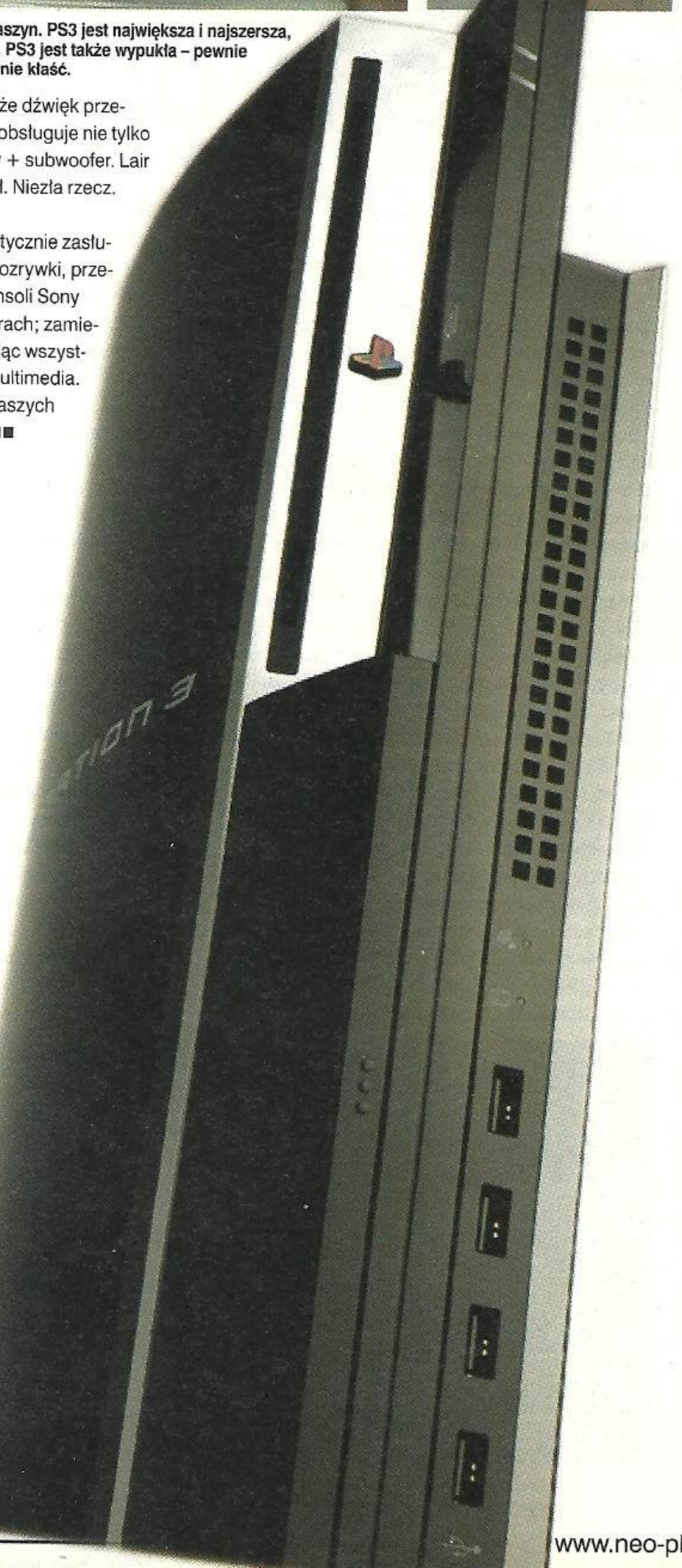
dysk o mniejszej pojemności.

Będąc przy temacie ceny, warto w tym miejscu dodać, że niecałe 60 tys. jenów, jakie należało zapłacić za wersję z dyskiem o pojemności 60 GB to jakieś 1500 złotych – to bardzo dobra cena jak na konsolę o takich możliwościach.

Wracając jednak do premiery, dostępne wraz z konsolą tytuły kosztowały 7,300 jenów, praktycznie każdy z kupujących konsolkę nabywał też nową odsłonę Ridge Racera, Gundam oraz Resistance. Inne gry nie sprzedawały się prawie wcale. Szczęśliwi nabywcy konsoli, mimo iż sprawiali wrażenie skrajnie zmęczonych, z chwilą otrzymania pudła doznawali nagle cudownego ozdrowienia i ruchem jednostajnie przyśpieszonym udawali się czym prędzej do domu.

Nie jest prawdą informacja, że wszystkie konsole zniknęły ze sklepów już w godzinę po ich otwarciu – ostatnie konsole zostały sprzedane około godziny 11. Wieczorem były już w Akihabarze oraz na aukcjach internetowych, gdzie ich cena nierzadko przekraczała 200 procent ceny sklepowej.

Premierze towarzyszyło duże zainteresowanie ze strony mediów. O szóstej rano z kamerami pojawiły się wszystkie japońskie stacje telewizyjne, a do momentu sprzedania ostatniej konsoli po sklepie Biccamera w dzielnicy Ikebukuro biegał też bardzo miły fotoreporter Famitsu. **Kim Bar Tek** ■■




## >PSP CONNECTION

Japończycy wraz z nowym firmwarem 3.0 do PSP dostali od dawna zapowiadaną możliwość ściągania gier z PS one i emulowania ich na ekraniku PSP. Na razie lista obejmuje następujące tytuły:
*Resident Evil Director's Cut, BishiBashi Special, Everyone's Golf 2, Jumping Flash!, Konami Antiques MSX Collection Vol.1, Konami Antiques MSX Collection Vol.2, Mister Driller, Silent Bomber Tekken 2, Arc the Lad*
...i możemy oczekiwać, że będzie się powiększać – zapowiedziano, że będzie przyjamniej 10 nowych/starych gier miesięcznie. Ze swojej strony chcemy Finala VII i MGSa, a będziemy w niebie... Gry zajmują po kilkaset megabajtów, ściąga się je za niewielką opłatą na PS3, a nastepnie przerzuca na PSP. Jeszcze jedna sprawa – PSP łączy się bezprzewodowo z PS3 i może odtwarzać multimedia, a więc zdjęcia/muzykę/filmy na swoim ekraniku streamując je z PS3.

### Marcellus

Cieszy mnie bardzo, że Sony (tak, jak ja) jest łase na nowinki techniczne, bo konsole next-gen powinny być napakowane najnowszymi zdobyczami techniki, dlatego jaram się tym, że siedzi w PS3 Cell i Blu-ray, że jest wyjście HDMI (choć miały być dwa i tu podjarka nieco opada...), że potrafi wygenerować obraz w 1080p i dźwięk w 7.1. Ale na ten lep nie wszyscy dadzą się złapać... Na swoje szczęście Sony ma pewien komfort – jest nim sama potęga marki PlayStation, stąd też może się bawić w technologicznego prekursora. Dla haj-tekowych gadżeciarzy PS3 ma wystarczająco atutów, dla nie kąsających tej bajki – słowo „plejstejszyn" powinno wystarczyć za całą rekomendację – nie wątpię w to, że PS3 dostarczy nam mnóstwa rozrywki w ciągu najbliższych lat, bo już na starcie bawiłem się świetnie. Next-gen Sony jest wprawdzie duży i raczej już zupełnie nieprzenośny (ciekawe, czy dadzą go radę tak zminiaturyzować, jak PS two), ale za to wygląda super futurystycznie. No i jest tak cichy, że w zasadzie go nie słychać (cichszy niż moje DVD, a X360 przy PS3 ryczy, jak traktor przy maybachu). PS3 jest też wystarczająco potężne, jak na moje potrzeby – nie oczekiwałem takiego skoku w grafice, jak pomiędzy PS one a Dreamcastem, ale każdy kto przesiądzie się na PS3 bezpośrednio z PlayStation 2 na pewno przeżyje (nie)mały szok (pod warunkiem, że będzie mógł PS3 podłączyć do telewizora HD Ready). Co innego, gdy widziało się już w akcji X360 – w tym wypadku kopara opada raczej nieznacznie. O ile w ogóle w niektórych wypadkach.
Czy wraz PlayStation 3 rzeczywiście zaczęła się nowa era grania? I tak, i nie – 1080p to rzeczywiście może być coś, ale najpierw odpowiedni sprzęt musi trafić do masowego odbiorcy, więc w sumie Sony nieco wyrwało się przed szereg, podobnie zresztą jak X360 rok temu. Czy gry zabijają? MotorStorm jak najbardziej, Resistance też jest niczego sobie, ale w sumie to rewolucji nie ma – jest rozwój, głównie graficzny. I to mi w zupełności wystarczy, bo w tym momencie jedyną rzeczą, która mogłaby naprawdę wtłoczyć świeżą krew w gry, jest wirtualna rzeczywistość. A za największe „odkrycie" tej całej nowej generacji, oprócz wysokiej rozdzielczości, i tak uważam bezprzewodowe pady w standardzie.

INFO
DEVELOPER: INSOMNIAC
WYDAWCA: SONY
TERMIN: MARZEC 2007

# RESISTANCE: FALL OF MAN

## PLAYSTATION 3 JUŻ NA WSTĘPIE POKAZAŁO PAZURY I KONKRETNIE NIMI DRAPNĘŁO

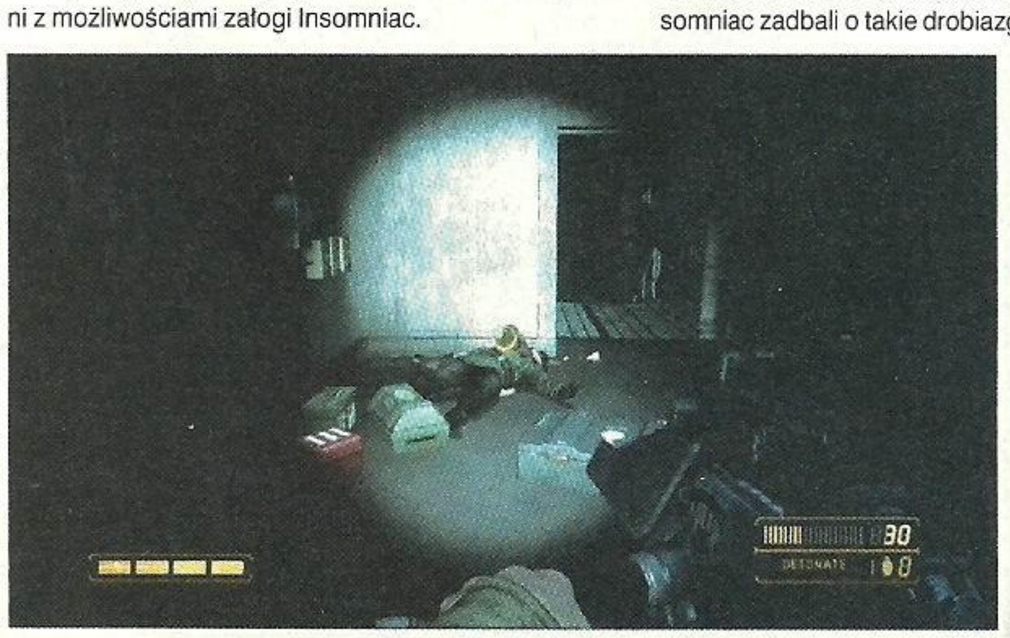
**Marcellus**

**Wszyscy fani PlayStation oczekiwali, że next-gen Sony od pierwszej gry zamiecie konkurencją i zmiażdży grafiką drugą generację gier na Xboxa 360. No, ale nie od razu Rzym zbudowano. Resistance tego nie dokonało; poprzeczki zwanej Gears of War po prostu nie przeskoczyło. Jednak gdy porównałem tę grę do Xboxowego Call of Duty 3 (gra drugiej generacji – CoD 2 mieliśmy rok temu), okazało się, że wcale nie jest źle, a nawet jest dobrze, bo grafika produkcji Insomniac (przypominam – debiutantów na rynku strzelanek fpp!) przypadła mi do gustu bardziej, niż błyszczące tekstury drugowojennej strzelanki. Pod względem grywalności Resistance również nie zawodzi, jest gorąco, jest ostro, szybko i miejscami nieprzyzwoicie trudno. Warto na Resistance poczekać do marca i warto, zaraz obok MotorStorma, wpisać ten tytuł na listę zakupów wraz z błyszczącą PlayStation 3. Resistance: Fall of Man to tylko przedsmak tego, co PS3 pokaże w tym gatunku – zapowiedziano kilkanaście fpp'ów, ale ja czekam oczywiście na obiecanego Killzone'a, który musi, po prostu musi, być killer-appem oraz wiążę spore nadzieje z sequelem Blacka – jeżeli programistom z Criterion uda się wycisnąć z PS3 tyle, ile przy Blacku wydusili z PS2 2... Aż strach pomyśleć, co ta gra zrobi z naszymi oczami!**

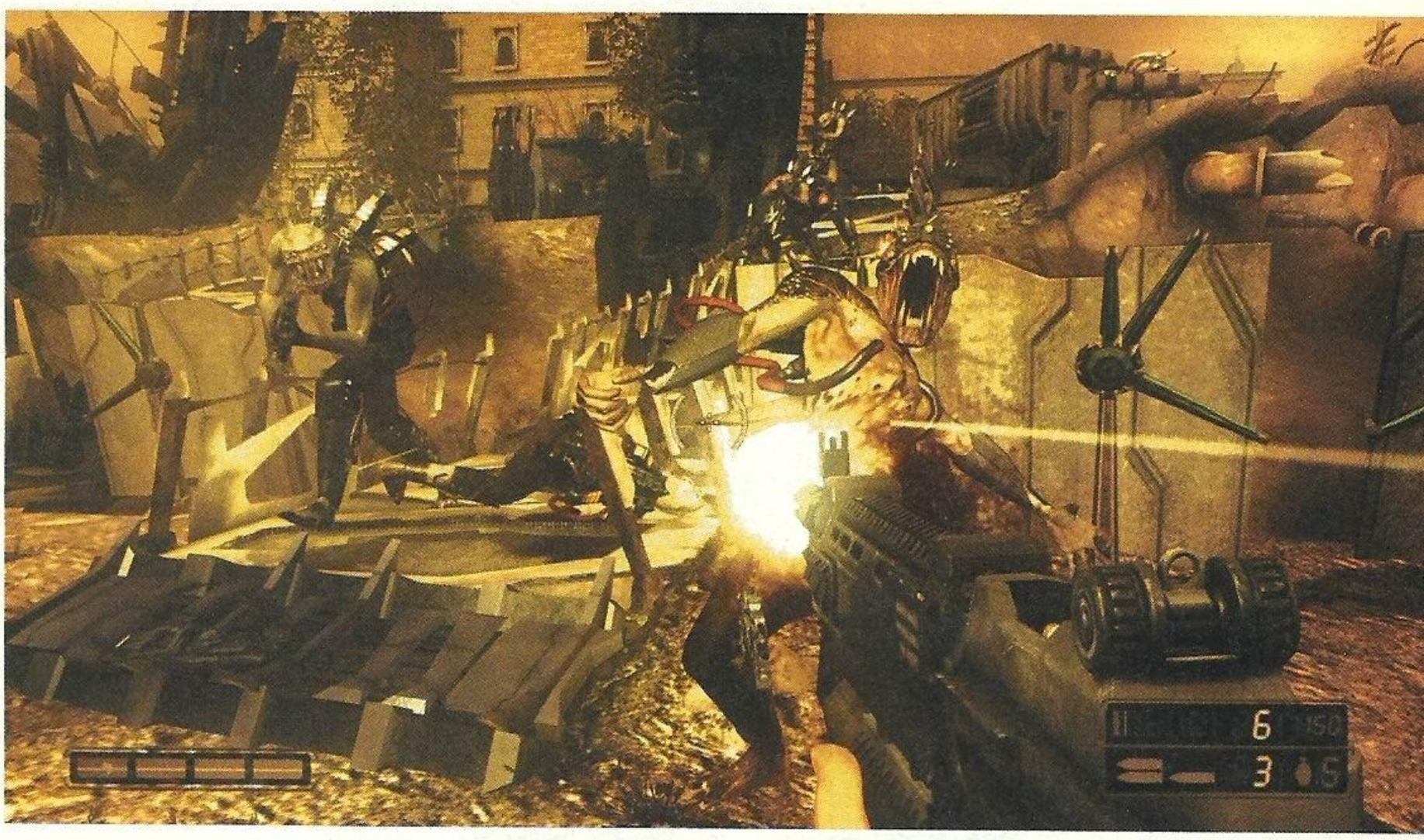
I-8. Taką właśnie nazwę nosiła pierwotnie pierwsza opracowywana z myślą o PlayStation 3 gra twórców Ratchet & Clank, dziś znana jako Resistance: Fall of Man. I-8 zadebiutowało jako trailer na konferencji prasowej Sony przed E3 w 2005 roku i wypadło znacznie gorzej niż skasowany już z list wydawniczych projekt fpp Ubisoftu, pokaz mocy Unreal Engine 3, czy filmy przedstawiające jak w zamierzeniach mają wyglądać MotorStorm i trzecia odsłona Killzone. W tak mocno renderowanym towarzystwie dzieło Insomniac wyglądało najmniej szokująco, nie zaskoczyło nikogo niespotykaną oprawą graficzną, na widok której każdy natychmiast zapragnąłby kupić nową konsolę Sony. Dzisiaj ciężko znaleźć kogoś, kto w maju zeszłego roku ciepło wypowiadałby się o tej grze, wiązałby z nią jakiekolwiek nadzieje, wierzył w jej sukces. Tymczasem chłopaki z Insomniac nie przejęli się krytyką i powoli, korzystając z czasu pozostałego do przełożonej na późniejszy termin premiery PlayStation 3, dopracowywali swoje dzieło, które w ostatecznej formie jest już dostępne w japońskich i amerykańskich sklepach, ale my sprawdzimy je i ocenimy dopiero, gdy pojawi się w Europie. Na razie przyjrzałem się wstępnie niemal ukończonej wersji gry i bez najmniejszej przesady mogę powiedzieć, że Resistance przebyło długą drogę, stając się jedną z najładniejszych gier dostępnych w tej chwili na konsolowym rynku. Brzydkie kaczątko przeistoczyło się w pięknego łabędzia, w co wierzyli chyba tylko najwięksi fani Ratcheta zaznajomieni z możliwościami załogi Insomniac.

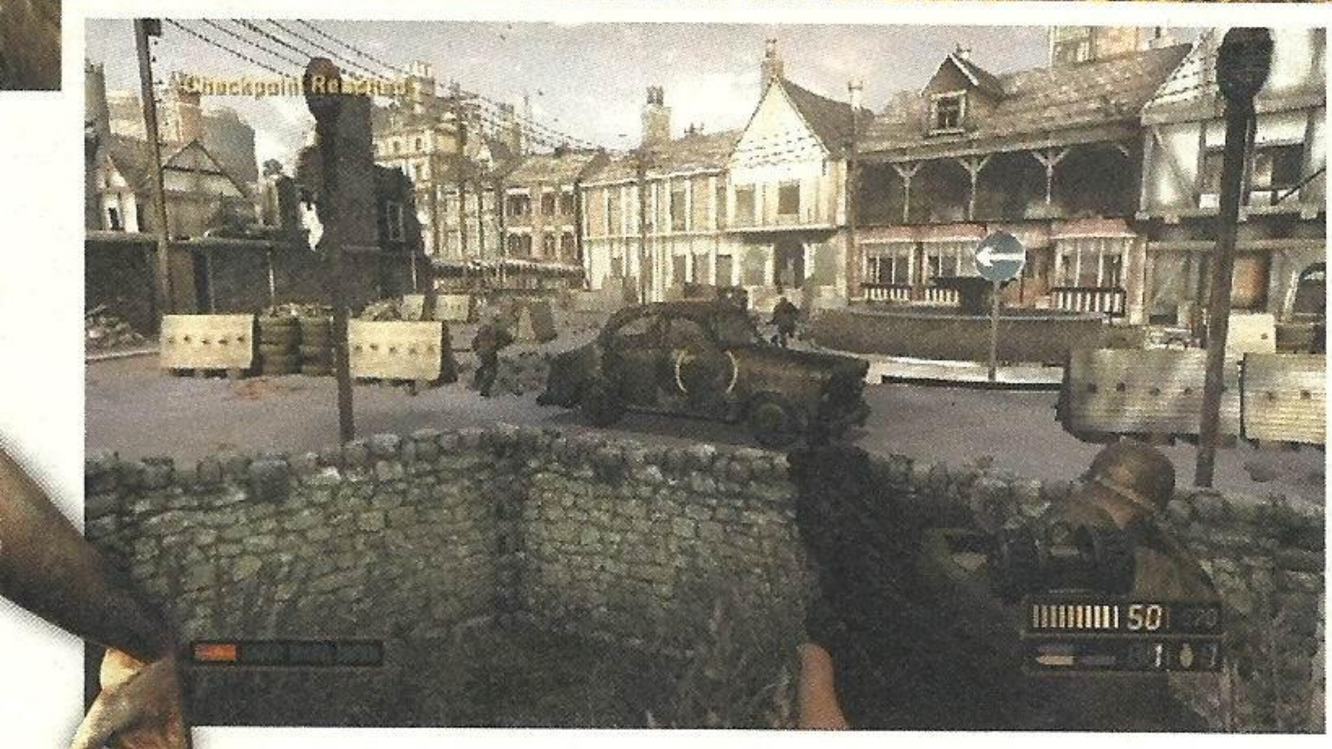
### BEZ KOMPLEKSÓW

Cokolwiek nie mówiłoby się o roli grywalności, niemal każdy konsolowy maniak chciałby się przede wszystkim dowiedzieć jak wypada oprawa graficzna gier na PlayStation 3, dlatego w tej chwili skupię się na tej właśnie kwestii. Specjalnie sprawdziłem, dla porównania, jak prezentują się w akcji (na telewizorze LCD) takie hity na Xboxa 360, jak Lost Planet, Gears of War czy fenomenalne Call of Duty 3 i spokojnie mogę powiedzieć, że Resistance nie ma czego się wstydzić w tak elitarnym klubie. Mało tego, jako pozycja z tak zwanej pierwszej generacji tytułów na PS3, bez kompleksów staje na równi, a miejscami krok przed największymi hitami drugiej generacji gier na X360. Co przekłada się bezpośrednio na stwierdzenie, że najnowsza konsola Sony bez problemów radzi sobie z przeliczaniem i wyświetlaniem wszystkich tych efektów, którymi w tej chwili zachwycamy się zaczynając w końcu dostrzegać „next-genowość" sprzętu Microsoftu. Kojarzycie świecące się, mappowane na każdy możliwy sposób tekstury otoczenia z Perfect Dark Zero? W Resistance jest ich sporo, chociaż nie są aż tak nachalnie prezentowane, dzięki czemu otoczenie nie wygląda tak, jakby dopiero co spadł deszcz. Czasem trafią się gorsze tekstury, rozmazujące się, gdy zerknie się na nie z bliska, ale z drugiej strony Insomniac zadbali o takie drobiazgi, jak fotografie



■ Mroczny, nieco skradankowy poziom, w którym przeciwnicy wyskakują z ciemności jest trudny.



wiszące na ścianie laboratorium, do którego w pewnym momencie trafia główny bohater. Zauważyłem je przypadkowo, bo były powieszone w takim miejscu, gdzie nigdy bym ich nie szukał, ale skoro już je dostrzegłem, koniecznie chciałem sprawdzić, jak bardzo dokładnie są odtworzone. Stanąłem może dwa metry od ściany i skorzystałem z zoomu optycznego snajperki, co pozwoliło mi odczytać napisy na rejestracji utrwalonego na zdjęciu samochodu (swoją drogą – fotka jest „odwrócona" w photoshopie, hehe) i z bliska przyjrzeć się twarzom uwiecznionych na nich żołnierzy! Może to tylko drobiazg, ale wystarczył by pozamiatać mną, Marcelem i Gulashem po całej redakcji. A to dopiero początek.

### IM DALEJ TYM LEPIEJ

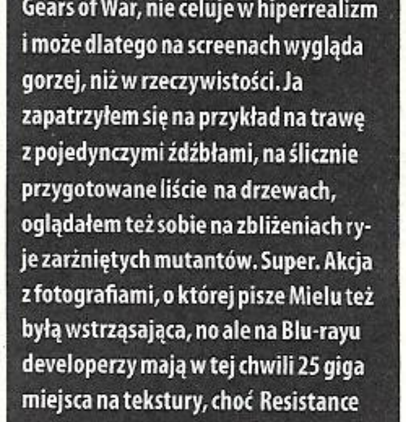
Znacie efekt rozgrzanego powietrza występujący podczas prowadzenia ostrzału w Gears of War? Obraz widoczny kilka centymetrów nad lufą zniekształca się wywołując u grającego opad szczęki. A podobny efekt wyginającego się obrazu znany z Metroida? Są to rzadko pojawiające się w grach drobiazgi, a w Resistance występujące w bardzo wielu momentach. Część z ośmiu dostępnych broni stanowi uzbrojenie obcej rasy Chimera i jest wśród nich karabin wypuszczający energetyczną kulę rozświetlaną przebiegającymi przez nią wyładowaniami. W trakcie lotu i po trafieniu w cel „pocisk" ten zniekształca obraz z zasięgu kilku centrymetrów.

Podoba się Wam widoczność w Lost Planet (choćby w demie dostępnym na Marketplace) i możliwość przybliżenia obrazu bez straty jakości? Widok zajmujących się patrolowaniem okolicy żołnierzy i mechów, a także opcja zestrzelenia ich z daleka pokazują, do czego zdolna jest konsola nowej generacji. Czy naprawdę muszę pisać, że w Resistance ten motyw również się pojawia? Że z bezpiecznej odległości można przyjrzeć się działaniom sterowanych przez konsolę towarzyszy broni głównego bohatera? Że w końcu można wyjąć snajperkę i wykonać bardzo dokładny zoom, po czym spowolnić na chwilę czas (przy okazji wywołując efekt rozmycia obrazu) i zasadzić przeciwnikowi headshota?

### AŻ BRAKUJE TCHU

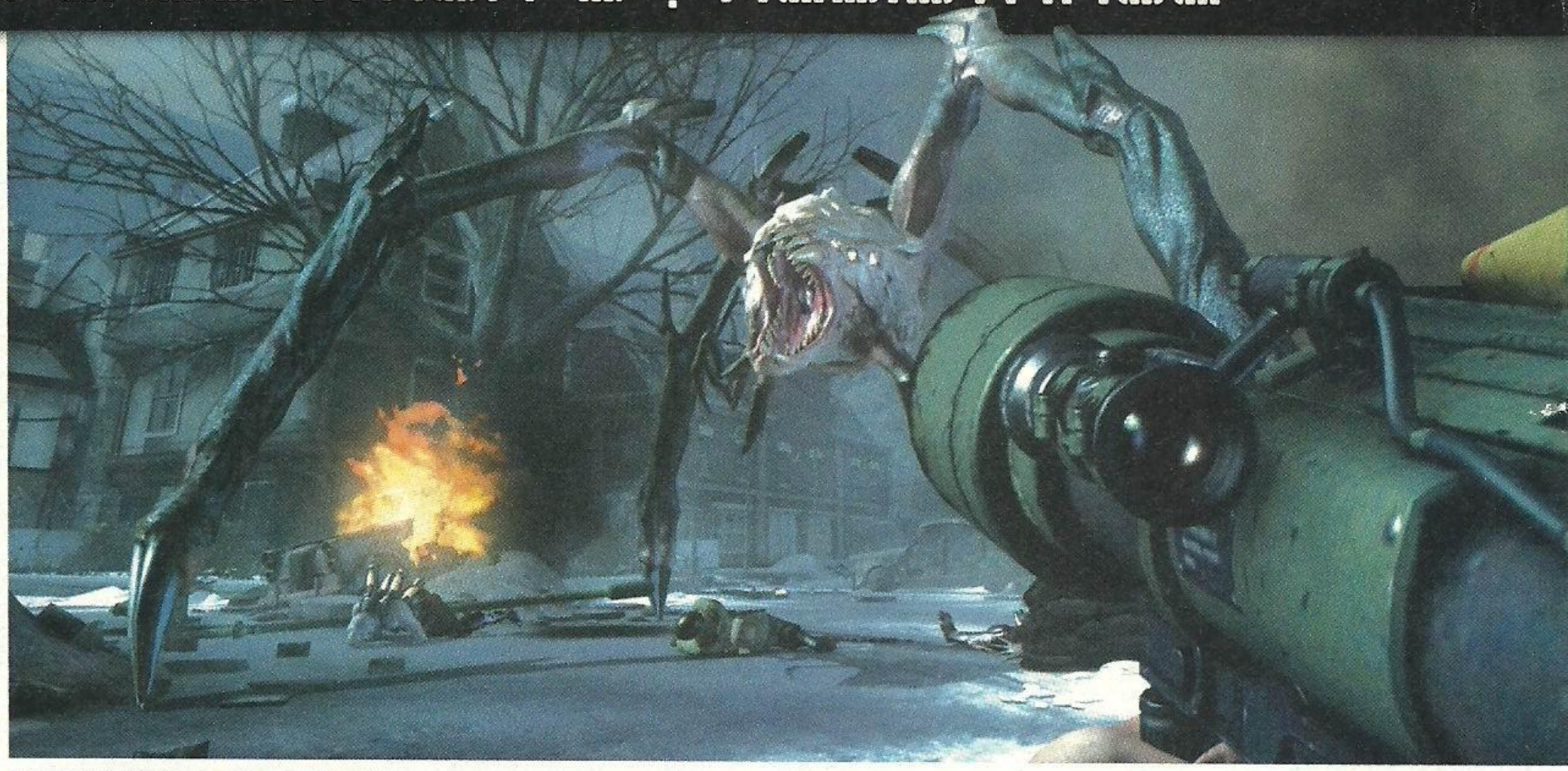
Mógłbym jeszcze napisać o pięknie wyglądającym ogniu, wrakach samochodów, którym można najpierw skruszyć, a później całkowicie wybić szyby. O tym, że w szybach okiennych da się zrobić dziury, ale każdy strzał daje inny efekt. Raz na szkle pojawi się tak zwany pajączek, innym razem mała dziura, a czasem pocisk wyrwie połowę tafi. Przejechałem serią po ścianie i, tak jak myślałem, pozostały w niej różnej wielkości ślady. Daleki jestem od stwierdzenia, że Resistance jest najpiękniejszą grą, jaką widziałem, ale zadbano nawet o takie detale, jak spadające z drzew liście, a przyglądając się na zbliżeniu zabitemu przeciwnikowi można dokładnie zobaczyć wygląd ich ubrań, wykrzywioną w grymasie bólu mordę i wystające z rozdziawionej paszczy ogromne kły. Kapitalne kły – zażółcone, nadpsute... Czy mówiłem już, że Insomniaki zaszaleli i jeśli ustawi się na wprost lecącej serii z karabinu maszynowego, zobaczy się celowo przesadnie powiększone nadlatujące pociski?

A przecież to wszystko drobiazgi, na które niekoniecznie będziecie zwracać uwagę podczas zabawy. Prędzej zainteresuje Was płynna animacja oraz szaloną intensywność walk i wysoki poziom trudności. Poważnie, o ile pierwsze dwa etapy wydawały mi się dziecinnie proste, tak później zmieniłem zdanie, gdy obcy zaczęli atakować z kilku stron jednocześnie. Przeważnie strzelałem do podstawowych żołnierzy, tak upierdliwych, że nie pozwalali na moment przystanąć za jakąś zasłoną. Zachodzą od tyłu bezlitośnie pakując serię w plecy, chociaż z drugiej strony nie zachowują się jakoś specjalnie inteligentnie. Potrafią na przykład przystanąć na środku korytarza i bez ruchu czekać aż się do nich podejdzie, by dopiero wtedy się „obudzić". Ale oni stanowią tak zwane mięso armatnie, a zabawa

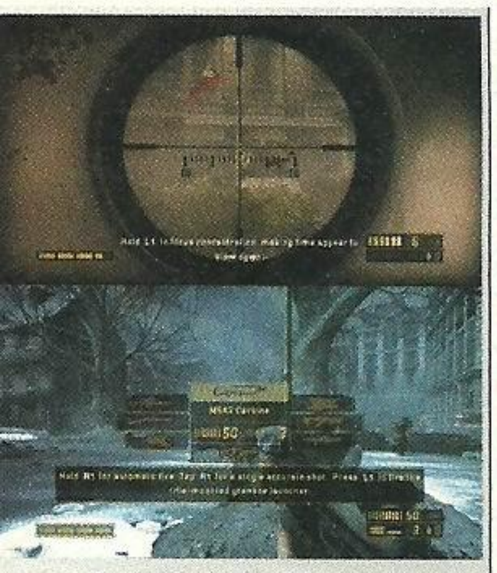


**Gulash**

**Resistance to zdaje się jedyna pierwszoligowa gra firmowana przez Sony na premierę PlayStation 3. Ale to i tak lepiej, niż w przypadku PS one (tam był Jumping Flash) i PS2 (Fantavision). Powiem więcej – jest lepiej, niż dobrze, bo w Resistance gra się świetnie, głównie dzięki precyzyjnemu i szybkiemu sterowaniu, broniom i sporej sile rażenia obcych. Gra ma inny design niż powiedzmy Gears of War, nie celuje w hiperrealizm i może dlatego na screenach wygląda gorzej, niż w rzeczywistości. Ja zapatrzyłem się na przykład na trawę z pojedynczymi źdźbłami, na ślicznie przygotowane liście na drzewach, oglądałem też sobie na zbliżeniach ryje zarżniętych mutantów. Super. Akcja z fotografiami, o której pisze Mielu też byłą wstrząsająca, no ale na Blu-rayu developerzy mają w tej chwili 25 giga miejsca na tekstury, choć Resistance aż tyle miejca nie zajmuje.**
**Gra nie jest wstrząsająca, nie jest jakimś przełomem – ale jest śliczna, kompletna i po prostu dobrze zrealizowana. A o to chodzi przy premierze.**

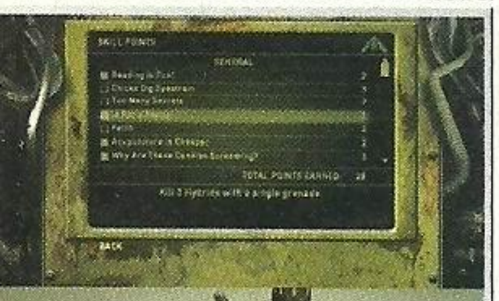


## >UZBROJENIE



Broń zmienia się po przytrzymaniu przycisku R2, a następnie skierowaniu analogowego joypada w odpowiedną stronę. Jednocześnie udało nam się mieć osiem rodzajów broni, w tym snajperkę, bazookę, karbiny plujące plazmą. Każdy typ uzbrojenia, co oczywiste, działa nieco inaczej, dzięki czemu można nieco zaplanować taktykę przejścia kolejnej, niełatwej misji. Jak można się było spodziewać, po autorach Ratchet & Clank, bronie są bardzo ważne w tej grze, pomysłowe i zdecydowanie grają pierwsze skrzypce. Przeładowywuje się wciskając kwadrat, natomiast dwa tryby strzelania odpala się przytrzymując przyciski R1 (standardowy) i L1 (alternatywny, np. granatnik podczepiony pod lufę karabinu maszynowego.)

## >SKILL POINTS



Czyli coś na wzór Xboxowych achievementów. Tylko, że tu nie ma Gamerscore i wizytówki gracza. Zadania są podobne – np. zabij trzech przeciwników granatem, ukończ grę na wszystkich poziomach trudności, znajdź na każdym poziomie pięć teczek z danymi wywiadu itp. Za Skill Pointy odblokowują się bonusy, jak choćby szkice z produkcji Resistance.

## >SIXAXIS EKSZYN

Na niektórych levelach grasują pozornie bezbronni chimeriańscy pracownicy adminstracji bądź laboranci. Nie mają broni, ale podchodzą i rzucają się Nathanowi do gardła. Wtedy należy ich z siebie strząsnąć, energicznie potrząsając i odpychając joypad zamaszytym ruchem. Bohater wyrywa się, wali kolbą drania i... I już. Więcej zastosowań tilta nie zauważyliśmy.

staje się trudniejsza, gdy dołączają do nich koleżkowie przyklejający się do ścian oraz znane już z trailerów kilkumetrowej wielkości maszyny kroczące przypominające wyglądem pająki. Gdy zaczną ostrzał, rozpaczliwie szuka się jakiejkolwiek osłony lub korzysta z broni obcych pozwalającej na postawienie energetycznej bariery zatrzymującej nadlatujące pociski i prowadzenie ostrzału zza niej. Oczywiście mowa o poziomie medium, ale nawet na easy Resistance będzie stanowiło spore wyzwanie dla niedzielnych graczy.

### „WIDAĆ, ŻE MASZ SKILLA"

Mam, bo sporo gram w konsolowe fpp, ale przyznaję, że Resistance w pewnym momencie pokazał mi jak dużo jeszcze muszę poćwiczyć. Trzeba być szybkim, nie zatrzymywać się na zbyt długo i umiejętnie korzystać z dostępnych broni. Jest ich osiem rodzajów, w tym kilka mniej więcej prawdziwych (shotgun, karabin snajperski, karabin maszynowy) oraz część przejętych od mutantów. Wszystkie mają opcję alternatywnego działania – w większości przypadków jest to strzał (karabin na przykład może posłużyć za granatnik). Czasem można postawić energetyczną barierę, innym razem na chwilę zwolnić czas. W sumie arsenał prezentuje się wyśmienicie, ale tego można było spodziewać się po Insomniakach – w końcu Ratchet zawsze też miał niezły arsenał.

Jest krótka, acz intensywna jazda czołgiem. Jest najpierw zdobywanie gniazd CKMów, a potem obrona placówki przy wykorzystaniu stacjonarnych karabinów. Jest skradanie się w ciemnościach, ale są też gromadne ataki na fortyfikacje chmierian. Dzieje się dużo, jest intensywnie, aż nie chce się odkładać pada. Natomiast już teraz mogę powiedzieć, że bardzo dało się odczuć brak wibracji. Granie w tak bardzo intensywny, pełen akcji tytuł bez tej opcji jest trochę słabe, ale na szczęście nie jest aż tak bolesne, jak próba odpalenia gry na zwykłym telewizorze. Przed zakupem tak Xboxa 360, jak i PS3 musicie poważnie pomyśleć o nabyciu również jakiegoś LCD, bo w przeciwnym wypadku nijak nie zobaczycie możliwości nowej konsoli. Na zwykłym tiwiku Resistance wygląda jak tytuł z pierwszego Xboxa. Po prostu. Ładny tytuł, ale nic więcej.

Wracając jeszcze na moment do pada – skoro nie ma wibracji, warto było w jakiś sposób wykorzystać sensory ruchu siedzące w sixaxis (o czym w ramce) choć to raczej ciekawostka, niż jakaś super fukcja. Za to pochwały należą się developerom za bardzo przemyślane, intuicyjne przypisanie funkcji przyciskom. Nie sposób pomylić przeładowania z rzutem granatem, czy zmiany broni z kucnieciem (to taka mała aluzja do F.E.A.R.). Sterowanie jest tym lepsze, że „sześćośka" ma trochę inne gałki analogowe niż jej poprzednik, dużo lepiej spisujące się w shooterach fpp. Bardzo miękko się wychylają i pozwalają na jeszcze dokładniejsze celowanie i kontrolowanie ruchów postaci. To ważna kwestia w Resistance, bo próg błędu, jeśli chodzi o celność, jest bardzo niewielki i nawet korzystając ze zbliżenia miałem problemy z trafieniem stojących w oddali przeciwników

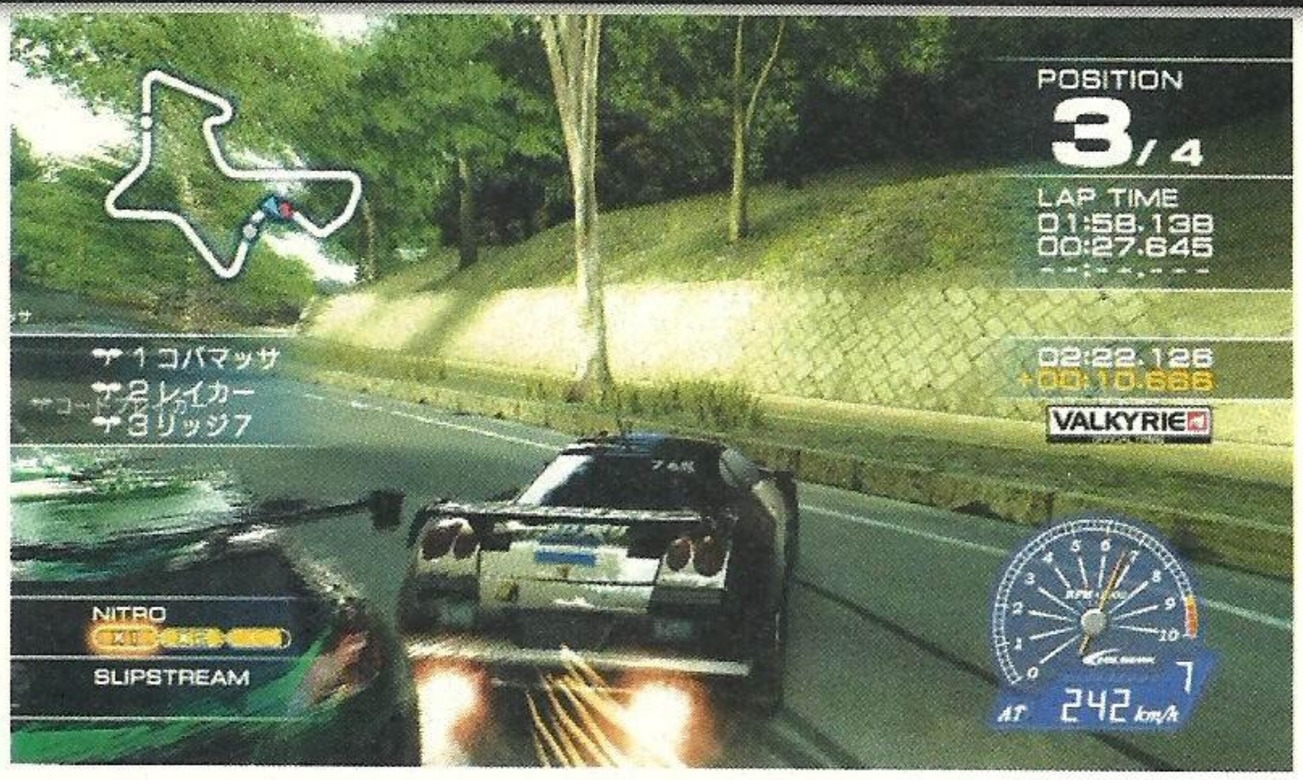
### NIE DLA NUDZIARZY

Po zapoznaniu się z amerykańską wersją jestem pełen optymizmu i ze spokojem czekam na premierę Resistance w Europie. Czterdziestoosobowy multiplayer w sieci to też fachowa opcja, nie brakuje również split-screena dla czterech graczy. Demo Resistance mogą za darmo pobrać użytkownicy PS3 z PlayStation Store.

Wbrew temu, co piszą niektórzy ludzie na forach (chociaż nie mieli okazji pograć), ekipa Insomniac dostarczyła bardzo dobry tytuł, pokazujący swobodę, z jaką PlayStation 3 radzi sobie z przeliczaniem i wyświetlaniem mnóstwa rozmaitych efektów. Biorąc pod uwagę, że to tytuł pierwszej generacji, szykowany na premierę, jest bardzo dobrze – przypomnijcie sobie różnice jakości choćby między pierwszym a trzecim Tekkenem. Co zatem będzie dalej?

PS3 wydaje się być naprawdę potężnym kawałkiem sprzętu, chociaż póki co nie da się powiedzieć, żeby Xbox 360 miał słabsze bebechy. Jest na to zdecydowanie za wcześnie i musimy poczekać do europejskiej premiery, a wtedy na pewno będę jednym z pierwszych nabywców pełnej wersji Resistance. Jest to gra świetna, intensywna i momentami bardzo wymagająca, a do tego wygląda po prostu prześlicznie.

**Mielu ■■**



■ „Zwykłe" screeny nie oddadzą tego, co dzieje się, gdy Ridge poleci w 1080p. Wygląda wtedy doskonale.

# RIDGE RACER 7

## Szybki, śliczny i klasyczny do bólu – nowy RR w pigułce

Ridge Racer to kawał historii konsol. Czasy się zmieniają, ludzie się zmieniają, konsole też się zmieniają, a flagowy wyścig Namco był, jest i jestem pewien, że będzie. Warto przypomnieć, że gry z tej serii były obecne przy premierze PS one, PlayStation 2, PSP i Xboxa 360. A zatem to już piąta premiera konsoli, której towarzyszy, jak ujął to w słynnym wystąpieniu Kaz Hirai, „Riiiiiidge Racer".

Co się zmieniło? Przy pierwszym odpaleniu gry nie za wiele da się wyczuć – standardowo gaz do dechy i lekkie odpuszczanie na zakrętach przy jednoczesnym dociśnięciu kierunku, by wprowadzić pojazd w poślizg. Było, jest i będzie. Zderzenia i wszelkie odbicia od bandy są tak fajne, jak odbijanie od siebie kartonowych pudeł? Było, jest i będzie. Gra oparta jest o system z wersji na PSP, a więc ma potrójnego boosta ładowanego kolejnymi driftami? Było na PSP, jest na X360 i będzie w RR8. Aha! Jest slipstream, czyli chowanie się za przeciwnikami, by korzystając ze zmniejszonego oporu powietrza nabrać prędkości. Tego wcześniej w RR nie widziałem. No i jak już wspomniałem, jeździ się tak samo, jak zawsze. Czy to źle? Absolutnie nie, Ridge Racer zawsze miał w sobie coś fascynującego i pomimo, że wiele pierwszoligowych serii wyścigów niesamowicie rozwinęło się, podczas gdy Namco rozwoju nie planuje, cały czas jestem fanem tych driftów. Nie inaczej było i tym razem, RR7 dał mi wiele radochy.

Główny tryb gry – Ridge State Grand Prix – na początku nie sprawił mi żadnych problemów. Zawsze dojeżdżałem do mety jako pierwszy. Ba, po dwóch godzinach również. Fakt, że na początku zaczyna się od wolnych i sterownych samochodów, ale czuć, że AI mocno odpuszcza. Może czas wprowadzić wybór poziomu trudności? Oczywiście, gdy pojawiają się szybsze bolidy z klasy Dynamic, zaczyna się prawdziwa jazda i walka o to, by nie wytracić prędkości, bo później trudno dogonić pierwszego. Ale raczej się nie da – pozostaje restart wyścigu. W tym trybie za wygraną dostaje się samochody (efektowna, liczona w czasie rzeczywistym animacja prezentuje dostarczenie nowego bolidu przez TIRa) oraz kasę. Namco wcisnęło 40 samochodów i bodaj 20 tras (niektóre pobrano z Ridge'a 6 i lekko zmodyfikowano), a także rozbudowany system upgrade'ów samochodów. Inaczej mówiąc – tuningowanie zarówno wizualne, jak i internalne. To nowość w serii i po to właśnie jest wspomniana wcześniej kasa. Można dłubać w silniku, pod maską, nawet zmieniać kolor lakieru – dosłownie wszędzie. Ponoć jest kilkaset tysięcy kombinacji części z wozami i każdy fan Ridge'a będzie bezsprzecznie wniebowzięty, bo te zmiany faktycznie coś dają.

Drugi raz pograłem w Ridge'a na 55-calowym telewizorze Full HD, wyciągającym 1080p bez najmniejszych problemów. Wyższa rozdzielczość to oczywiście lepsze krawędzie obiektów, bardziej czytelne mimo zmniejszonej czcionki napisy i ogólnie lepsze doświadczenie. Oczywiście najchętniej nie wróciłbym do 720p, ale nie mogę powiedzieć, że w przypadku tej gry utrata pełnego HD jakoś diametralnie zmienia postrzeganie. Aby mieć jeszcze lepszy obraz odpaliłem Ridge'a na zwykłym telewizorze i w tym momencie wyglądał jak gra z PlayStation 2. Tak więc czy mieliście to w planach, czy nie, naprawdę czas inwestować w telewizor, by przeżyć nową jakość grania.

Gra wygląda dobrze i śmiga w sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę. Jest sporo drobnych smaczków, jak choćby liście unoszone na wietrze, przepiękne odbicia światła na karoserii, czy efekt falującego powietrza po odpaleniu turbosa. Jednak po obejrzeniu w akcji MotorStorma chce się od wyścigów czegoś więcej. To tak jak z Gearsami i innymi strzelaninami tpp.

Ridge Racer 7 po raz pierwszy w historii serii ma sieciowy tryb multiplayer, w którym na razie ścigają się fani z USA i Japonii. Nawet 14 osób może walczyć na trasie, w różnych rodzajach wyścigów, nawet zespołowych. Online jest mocno zintegrowane z kodem gry, pojawiają się rankingi graczy i wieści ze świata wyścigowców.

Dla mnie Ridge Racer 7 to taki sygnał od Sony – zaczynamy od nowa, jest z nami Namco (czyli japońscy developerzy) z popularnym Ridgem, zobaczcie jak przyjemnie im to wyszło i chodźcie do nas wspólnie rządzić światem. Fajna i dobrze zrealizowana gra, z nowościami w postaci kustomizacji fur i trybu online. **Gulash** ■■

### >INSTALKA

W menu znalazłem opcję Install, z której skwapliwie skorzystałem. Gra kopiuje masę plików na dysk, do swojego cache'a, by szybciej potem doładowywać trasy. Podczas kopiowania można pograć w jeden z klasyków Namco – Xevious, prostą strzelaninę ze stateczkiem lecącym do góry.

**Marcellus**

Wiecie, taki Ridge Racer przy premierze każdej konsoli ma pewien zbawienny efekt uboczny, który sprawia, że grając czuję się młodszy. Bo ta gra rzeczywiście niemal się nie zmienia, owszem – jest pierwszą (ale nie jedyną – jest jeszcze NBA 07 od Sony) grą na PS3 wykorzystującą niedostępne zwykłym śmiertelnikom 1080p, ale poza tym wszystko zostało w zasadzie po staremu. No dobra, z tym że się nie zmienia, to jednak przegięcie – odpalenie dla porównania Ridge Racerów towarzyszących premierze dwóch poprzednich konsol Sony (odpowiednio RR i RRV) ujawnia piękną prawdę – skok w jakości grafiki, którego mieliśmy okazję doświadczyć przez tych 12 już lat, jest nieprawdopodobny. Ridge Racer 7 zachował swój arcade'owy feeling, który sprawia, że każdy fan tych klimatów wsiąknie w tę grę na długie, długie godziny. Dobrze, że Matt akurat nie mógł się zjawić w redakcji, bo musiałbym go siłą odrywać od pada, żeby obadać inne gry, hehe. I choć osobiście nigdy jakoś specjalne nie szalałem za tą serią, to nie sposób RR7 niedoceniać. Respekt, Namco.

# FORMULA 1

## PSP jako lusterka nie dało się jeszcze podłączyć...

Bez ściemniania o Kubicy, jakichś Niemcach i Ferrari – taki tekst trzeba zacząć od powiedzenia sobie szczerze jednej rzeczy: o żesz Ty w mordę! Mimo, że nie jestem największym fanem F1 w Polsce, wersja nie była ukończona nawet w połowie i do wyboru miałem tylko dwie trasy, to Formuła 1 zrobiła na mnie bardzo, bardzo pozytywne wrażenie.

Nie ukrywam, że ta gra naczekała się trochę w kolejce do testowania – najpierw ograłem wszystko inne, ale i na nią przyszła pora. Widziałem sporo materiałów, również w HD, ale nie przygotowały mnie one na aż taką ucztę wizualną.

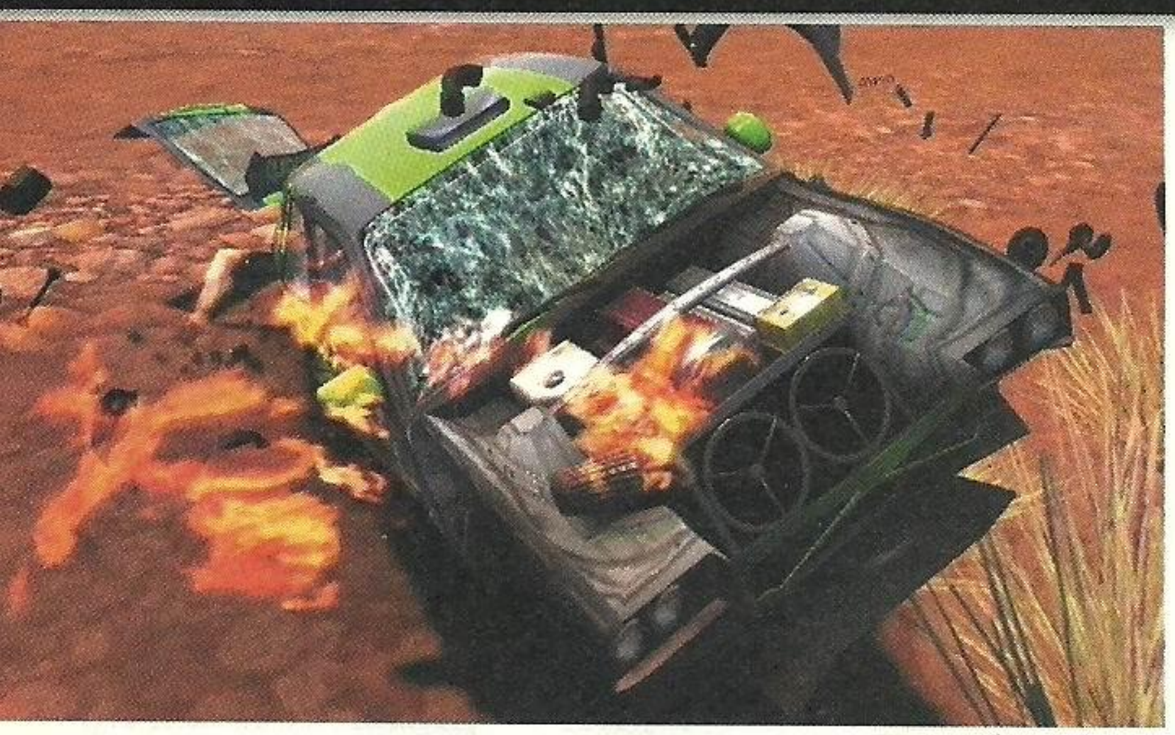
Menu nie oferowało jeszcze wszystkiego – twarze kierowców, kilka opcji i ustawień poziomu trudności. Wybrałem Alonso, pełne zniszczenia, deszcz i Monzę. Po niedługim wgrywaniu, moim oczom ukazał się prześliczny widok – kamera umieszczona gdzieś wysoko pokazywała wszystkie pojazdy gotowe do startu. Lejące się z nieba strugi deszczu mocno ograniczyły pole widzenia – na starcie prawie niczego nie widać! Po zgaśnięciu czerwonych lamp ryk silników był tak wielki, że aż ściszyłem telewizor. Za każdym bolidem uniosła się prawdziwa fontanna – woda rozbijana na mgiełkę zaczęła osadzać się na kamerze i gustownie spływać bokami. Podczas przyspieszania kolejne krople poddawały się sile pędu i odsłaniały coraz większe pole widzenia. Animacja nie zwolniła nawet na moment – rewelacyjne wrażenie, szczególnie na tłocznych pierwszych szykanach. Płynniutko.

Kamera z oczu cholernie potęguje doznania, widać dokładnie, co dzieje się w lusterkach bocznych, gorące powietrze faluje za bolidami, a opony wyglądają jak prawdziwe – ich tekstury i zachowanie wprawiły mnie w zachwyt. Do tego otocznie odbijające się w karoserii, śliczne otoczenie... O oprawie nie można powiedzieć złego słowa. W ogóle o Formule 1 nie należy źle mówić – licencja, rozbudowanie, kolizje, poczucie pędu – wszyscy fani tego sportu będą wniebowzięci. Jako sympatyk wyścigów też byłem.

Do końca prac trochę czasu, ale już wiem, że lepszej gry o tej tematyce nie ma i nie będzie. Choćby dlatego, że Sony ma w rękach ekskluzywną licencję. Aha. Mimo wszystko przeszperalem wszystkich dostępnych kierowców i Andrzeja Kubicy wśród nich nie było. **Jeszcze? Qsh** ■■

**Marcellus**

Na razie niewiele można o F1 powiedzieć – grafika momentami powala (kropelki na szybie), ale czasami zawodzi (koła nie zostawiają śladów w piachu po wypadnięciu z toru). Widać, że przed twórcami jeszcze sporo pracy – mam nadzieję, że efekt końcowy nie będzie powalał momentami tylko nieustannie.



# MOTORSTORM

## Takiej jazdy nie miałem od czasów drugiego Burnouta!

### >SIXAXIS EKSZYN

**Włączając pauzę podczas gry, a następnie przestawiające funkcję Motion Sensor na On można zacząć kręcić sixaxisem niczym kierownicą. Muszę przyznać, że nie jest to jakaś wielka filozofia, choć wymaga wyzbycia się kilku przyzwyczajeń – na przykład trzymania pada bokiem – i ogólnie uważania na to, co się z nim robi. Po kilku wyścigach mamy sterowanie opanowane, ale akurat wypada nam czas przerwę, bo jest takie sterowanie jest o wiele bardziej męczące, niż ruszanie jednym palcem na analogu i drugim na R2.**

Czasami dobrze jest być europejczykiem, a nie japończykiem, nawet pomimo tego, że mieszkańcy Nipponu, w momencie gdy czytacie te słowa, mają premierę PS3 już dawno za sobą, a do sklepów właśnie trafił MotorStorm. Dlaczego? Ano dlatego, że japońska wersja tej gry jest pozbawiona możliwości grania w sieci, a prorokuję, że będzie to naprawdę genialna gra do wożenia się online. Między innym właśnie dlatego warto jeszcze trochę poczekać, ale nawet zakucie się w zbroje cierpliwości nie zmienia faktu, że małe ziarenko zazdrości zakiełkowało mi w sercu. Ta gra jest tak nieprawdopodobnie wyj#&@*# w kosmos, że aż ciężko w to uwierzyć – z kiepsko skrywanym niezadowoleniem musiałem się z nią niestety rozstać, gdy Sony zgłosiło się do redakcji po odbiór jedynej obecnie w Polsce testowej konsoli PS3, której użyczyło nam na kilkadziesiąt zdecydowanie za krótkich godzin.

### KLĄTWA RENDERA

Największym przekleństwem MotorStorma jest render z czasów E3 2005, kiedy to dev-kitów PS3 żaden developer na oczy nie widział, ale coś na wystawie pokazać musiał. Od tego czasu każdy screen i filmik z gry był do owego rendera porównywany i, co zrozumiałe, przegrywał wizualną rywalizację. Teraz, gdy mam w ręku wczesną wersję anglojęzycznej edycji MotorStorma, w której zdecydowanie nie wszystko zostało jeszcze przetłumaczone i zoptymalizowane w menusach, mogę powiedzieć jedno – do poziomu tego cholernego rendera naprawdę jest bardzo blisko. Gdyby wtedy, na E3 2005, chłopaki z Evolution Studios pokazali filmik z tego, jak ta gra naprawdę wygląda, poziom niedowierzania i opadoszczękowości byłby podobny. A to w zasadzie tytuł startowy przecież, bo w Japonii ukaże się w tak zwanym „launch window" – niecały miesiąc po premierze.

Grając w MotorStorm naprawdę można zacząć wierzyć w to, że gdy programiści lepiej poznają maszynę Sony, gry zaczną przypominać pamiętne rendery – Phill Harrison w wywiadzie powiedział, ostatnio, że widział postępy prac nad Killzone i niektóre elementy gry już zaczęły przewyższać to, co pokazane zostało na E3, a efekt końcowy przerośnie wyobrażenia graczy... No nie wiem, ja tam potrafię sobie wyobrazić całkiem sporo, ale jakby nie patrzeć, MotorStorm sprawia, że o przyszłość topowych gier na PlayStation 3 można być już o wiele spokojniejszym.

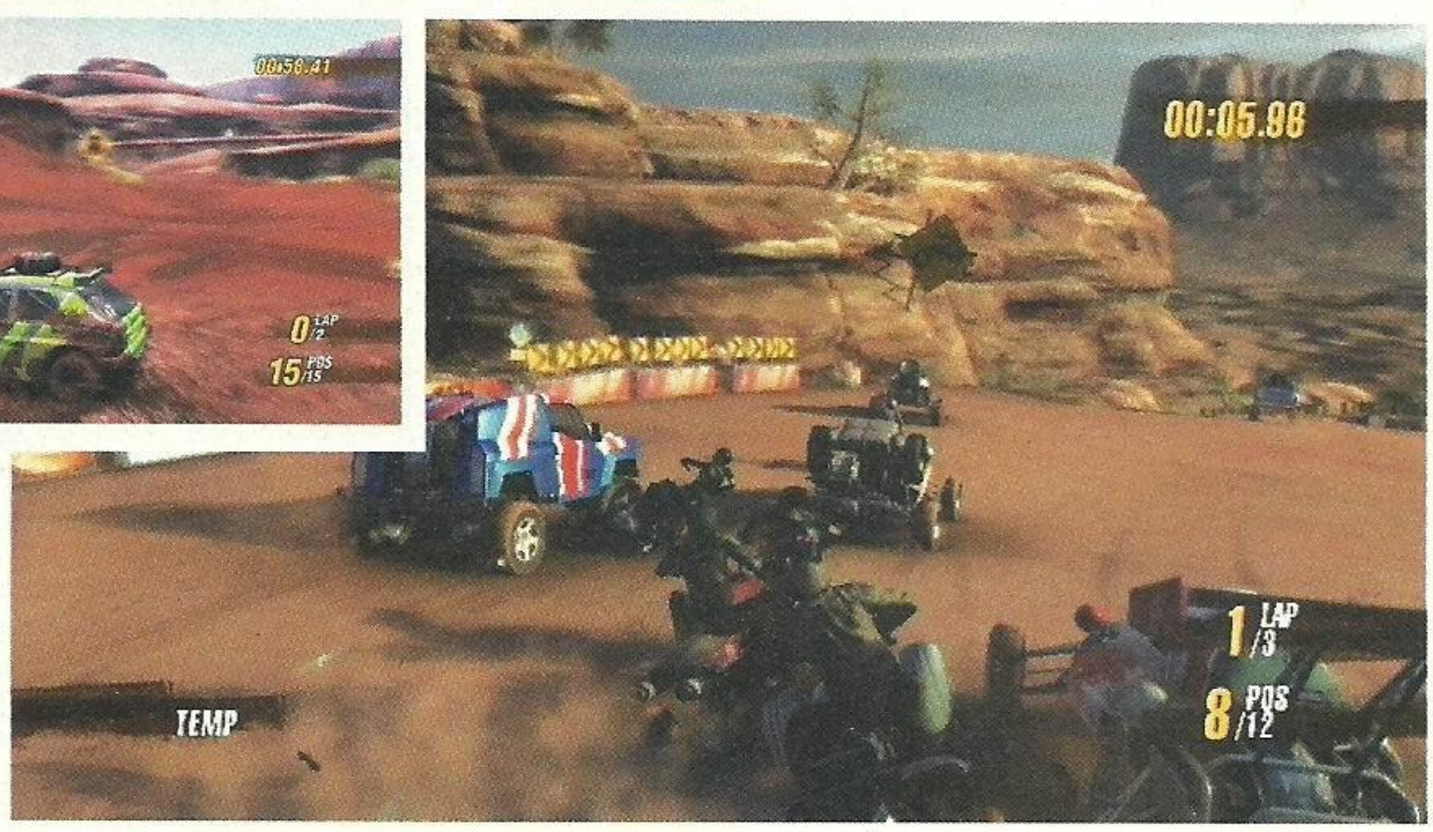
Na przykład demkom zdarzało się nieźle chrupać, a liczba wyświetlanych klatek animacji daleka była od przyzwoitości, a oprócz tego samochody zdecydowanie za łatwo eksplodowały i nieco za mocno skakały na wybojach, przez co czasami ciężko było się uratować przed spadnięciem w przepaść lub walnięciem w jakąś skałę. Ale w niemal pełnej wersji nie zauważyłem żadnego z tych problemów – chrupnięcia były sporadyczne, zdarzały się tylko w najbardziej napakowanych akcją i przeciwnikami momentach, podatność na eksplozje znacznie zmniejszono, a kangurom nakazano odwalenie się od pojazdów.

### POSTĘPY

Testowanie MotorStorma zacząłem tak naprawdę od dwóch demek po jednej trasie na każdym i tam nie było jeszcze specjalnie różowo, choć już bardzo ładnie i efektownie. Jednak kilka dni później okazało się, że to było dopiero preludium – w prawie ukończonej grze poprawiono większość rzeczy, które w demkach nie grały, a na dokładkę dołożono jeszcze efektów i szczegółów.

### MOTORSTORM...

Tytuł jest niezły, chwytliwy i w ogóle, ale nie do końca pasuje do tej gry – Adrenaline Rush lub Endorphin Kick lepiej oddają to, co działo się ze mną podczas testowania tej gry. Tego arcydzieła wyścigów samochodowych, którego największą zaletą jest prostota, przystępność i miodność. A przecież pomysł nie jest nowy, nie jest też w żaden sposób odkrywczy – pamiętacie grę Shox na PlayStation 2? MotorStorm ma niezwykle podobne założenia, choć jest mniej arcade'owy w odbiorze – żadnych efektów specjalnych w stylu fajerwerków po odpaleniu boosta nabijanego na zasadach SSXów, czy czegoś podobnego. Wystarczyły świetnie zaprojektowane trasy, piętnaście pojazdów, przystępne sterowanie i pokaźna porcja rozpierduchy na trasie, by każdemu grającemu na twarzy wykwitł pokaźny banan. A skoro już przy Bananie jesteśmy, to nawet on, przeciwnik wyścigów jakiejkolwiek maści, jest w szoku.

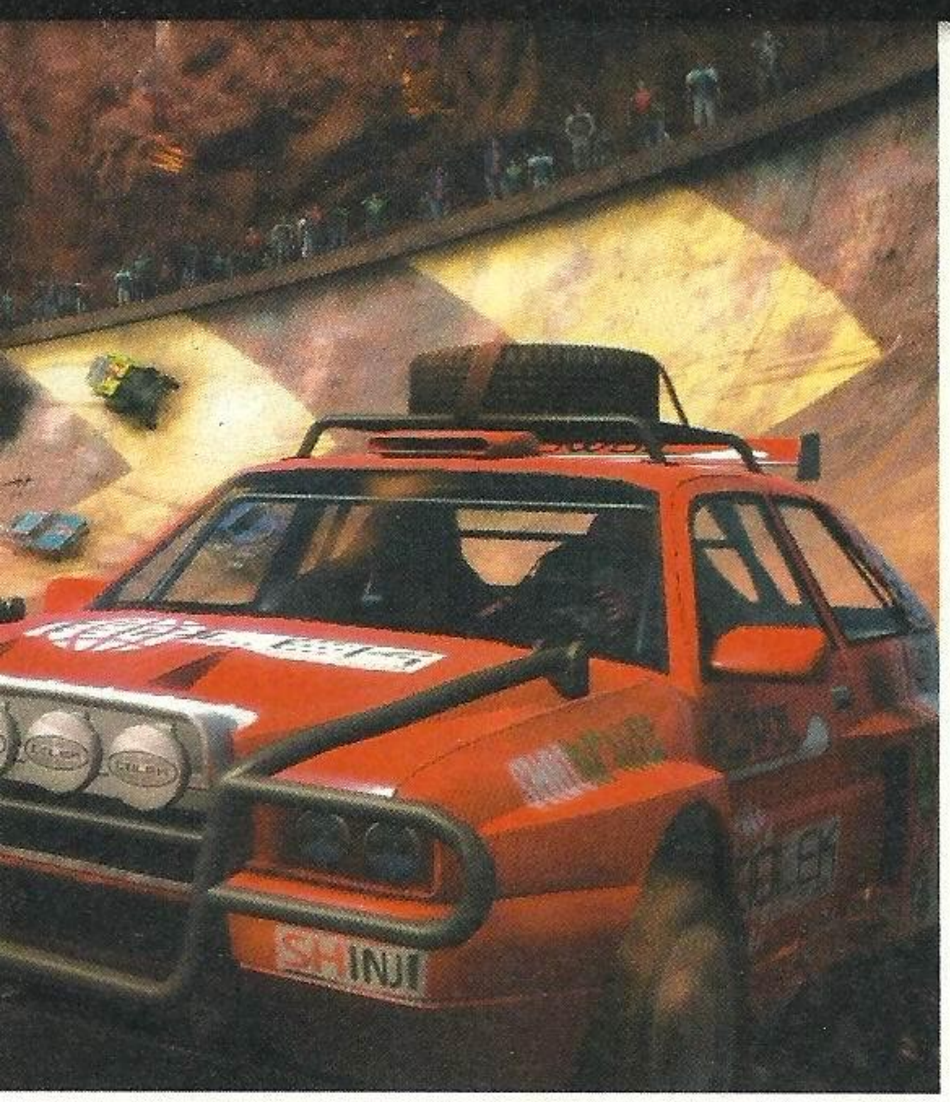


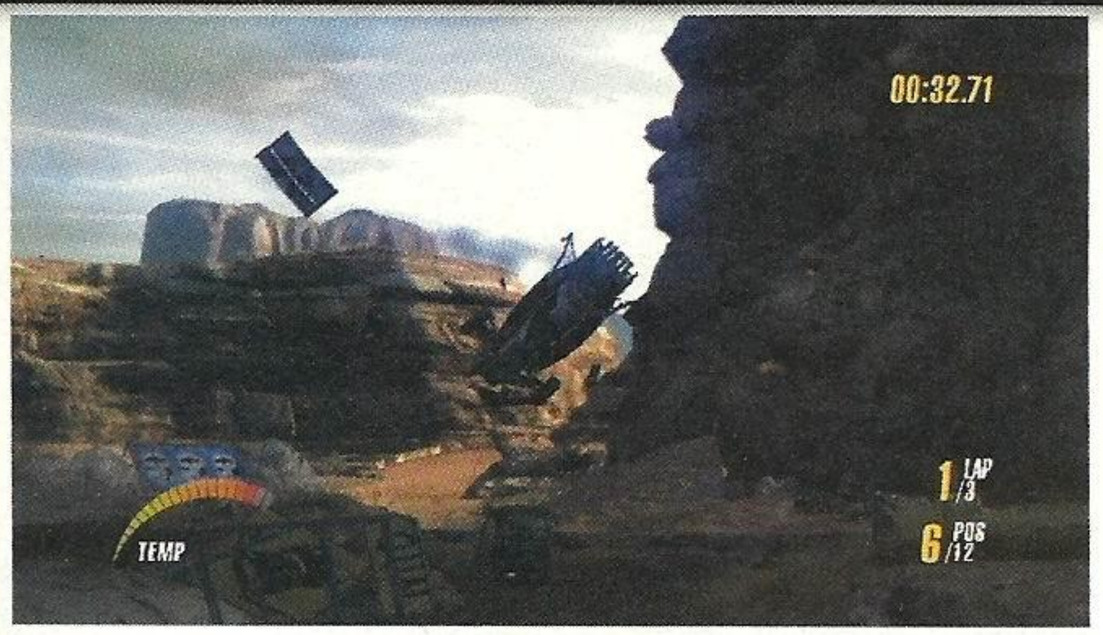

■ **MotorStorm to wielki festiwal rajdowy – aby odwiedzić odbywające się na nim imprezy musiałem zdobywać kolejne „bilety". Na każdym „bilecie" znajdowały się maksymalnie cztery wyścigi do zaliczenia (czyli standardowo zajęcia miejsca na podium). Dodatkowo zdobywałem też punkty, które odblokowywały fury i trasy.**

### ZWYCZAJNY – NIEZWYCZAJNY

Bo jest czym się zachwycać, choć ciężko to opisać słowami – cały czas mam uczucie, że niby krążę wokół sedna fenomenu MotorStorma, ale nie mogę go uchwycić. Sam suchy opis założeń tej gry nie daje nawet posmaku, tego jak się w nią rzeczywiście gra – piętnaście pojazdów na offroadowych trasach walczy o zwycięstwo miesząc pod kołami błoto, sypiąc piachem i robiąc dużo kurzu. Nie brzmi to jakoś superspecjalnie, prawda? A jednak gra się genialnie. Duża w tym oczywiście zasługa grafiki

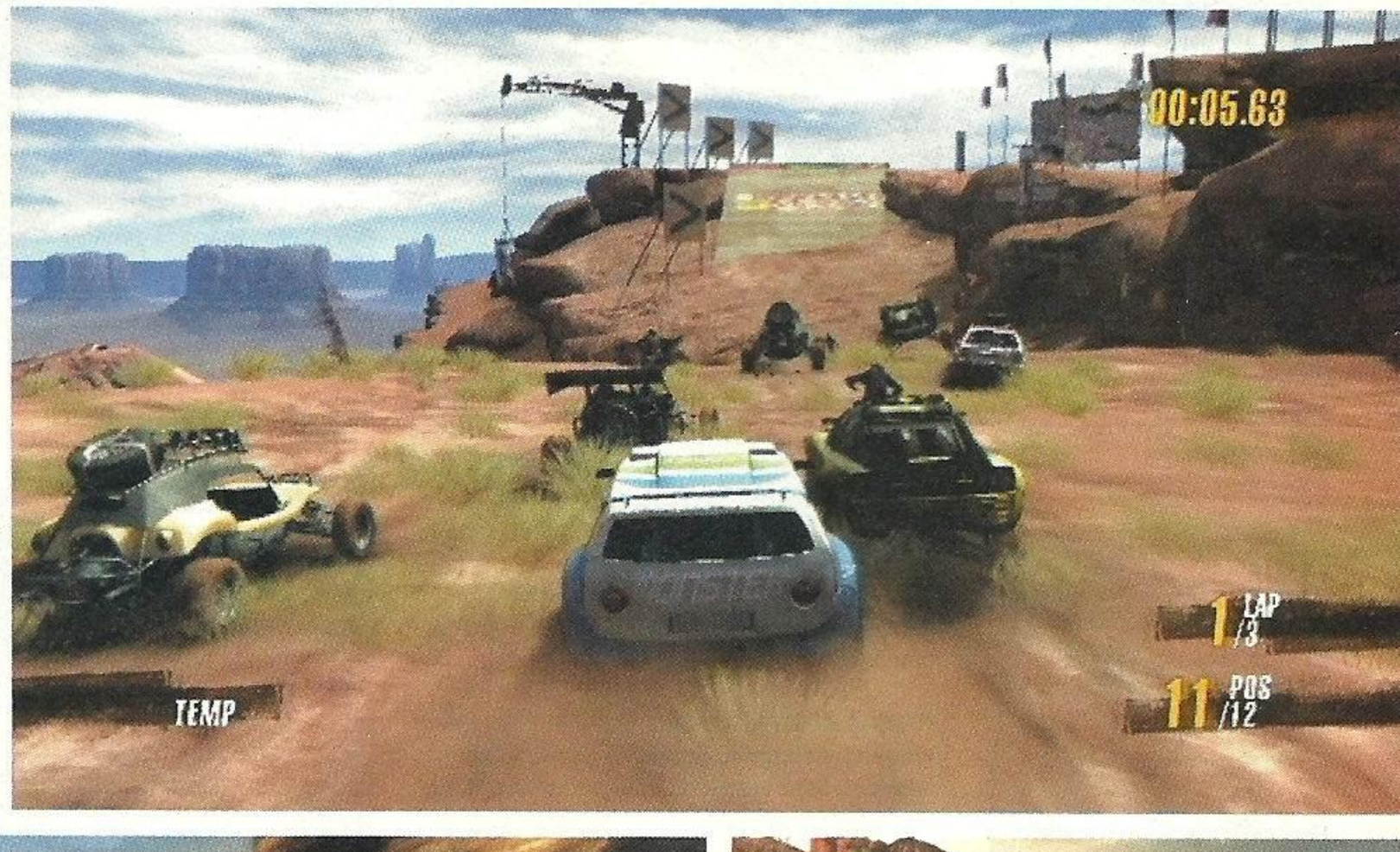
# PLAYSTATION 3 | MOTORSTORM






## >MASSIVE DAMAGE!

Jeden z Eventów motorstormowego festiwalu nazywa się... Giant Enemy Crab. Widać, że w Evolution Studios są tacy sami goście, jak my wszyscy – najwyraźniej śmieją się z tych samych rzeczy. Podczas samego eventu nie zaobserwowaliśmy równie słynnego „real time weapon changing", ale samochody łapały coś masywnego ;)



– PlayStation 3 potrafi wygenerować taką wizualną fiestę, o jakiej mi się dotychczas nie śniło. Powiem wprost – w tym momencie MotorStorm zjada na śniadanie wszystkie wyścigi na jakiejkolwiek konsoli. I robi to w zasadzie bez żadnych specjalnych sztuczek – nie ma jakiś wydumanych filtrów (poza standardowym rozmyciem towarzyszcym boostowi oczywiście), które ukrywałyby niedoróbki lub dodawały efektowności, jest tylko ostra jak żyleta grafika i tak wychwalane efekty tryskającego spod kół kurzu, piachu i błota (pod tym względem render nie kłamał na pewno – pojazdy zapadają się w błoto i zostawiają w nim ślady!), które oblepia pojazdy i szyby częściowo przesłaniając nam widok. Trasy są dość zwyczajne, ale to tylko złudzenie – głazy, błotniste wąwozy, głębokie kaniony, wąskie półki zawieszone nad przepaścią, wypalona i spękana od słońca glina, tu i ówdzie jakiś rachityczny, z trudem czepiający się skały krzaczek... Widoki rodem z westernów po prostu, ale rzecz nie w tym, jak wychodzi mi ich opisywanie, a jak sprawdzają się w akcji (świetnie, ale o tym dalej) i jak fantastycznie wyglądają, gdy ogląda się je w pełnej krasie podczas gry, a nie na filmikach i screenach. Światłem i cieniem też się programiści nieco pobawili i muszę przyznać, że wyszło im to niezgorzej – czasami słońce jest ostre, więc kolory blakną, o zmierzchu lub poranku kolory nabierają głębi i intensywności, wyjazd z zacienionego kanionu na oświetloną równinę też robi nieliche wrażenie... I znów – niby nic odkrywczego, ale wykonane na takim poziomie, że szczęka z hukiem rozbija się o podłogę. Jedynym ukłonem w stronę efekciarstwa są kraksy – pojazdy eksplodują w deszczu sypiących się wokół części, kół zapasowych oraz większych lub mniejszych elementów karoserii. Wyglądają przepięknie, lepiej niż w Burnoucie na X360, a przy okazji są zdecydowanie mniej nachalnie podane i nie mniej sycące.

A teraz najlepsze – na trasie jednocześnie znajduje się piętnaście pojazdów, co jak na ekipę, która dotychczas specjalizowała się w jednym samochodzie

**■ Screeny nie oddają nawet promila prawdziwego wyglądu tej gry w akcji. Sprawdzaliśmy alkomatem.**

**Banan**

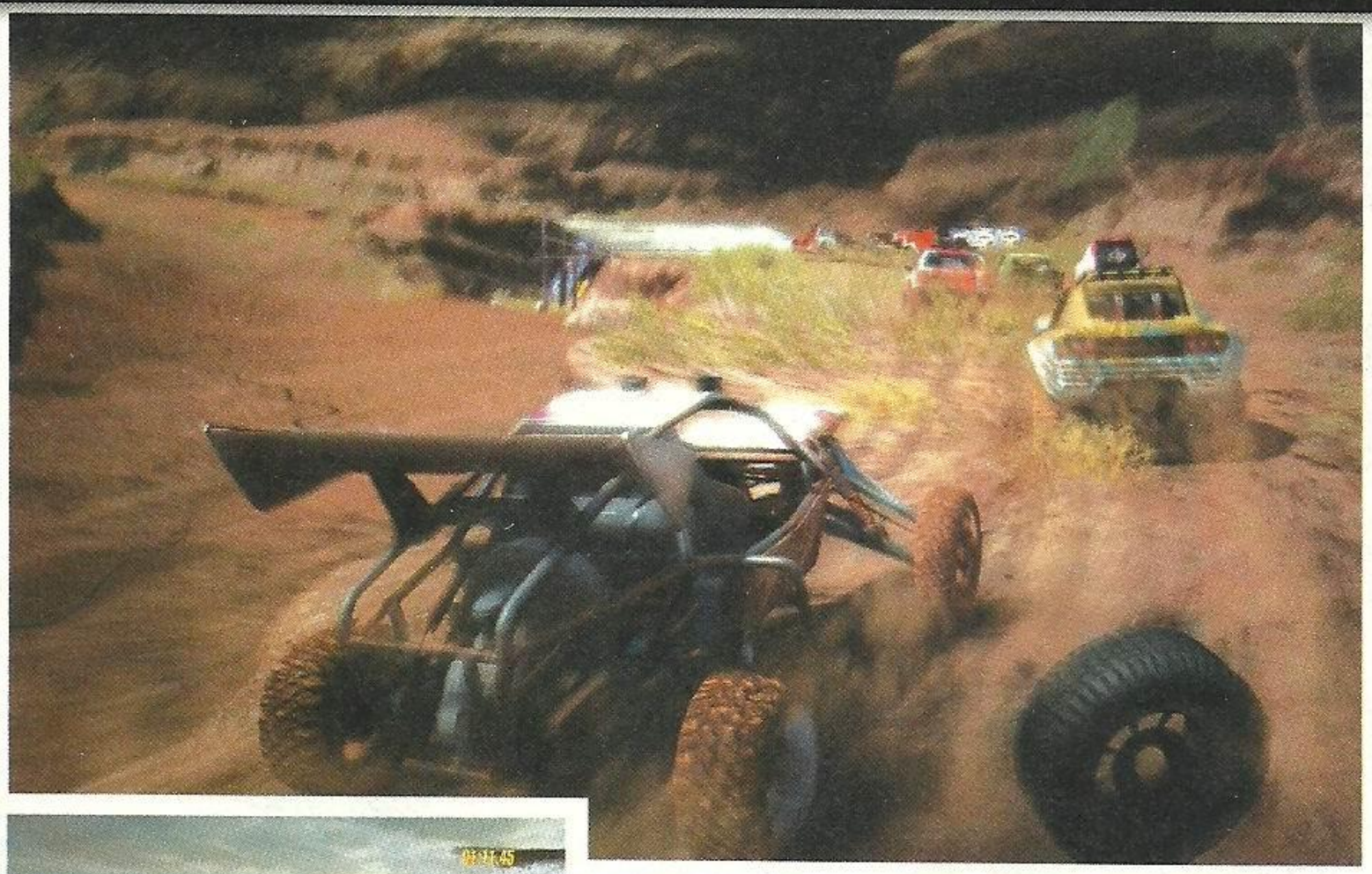
Jedyne szeroko rozumiane wyścigi jakie mi się dotychczas podobały to Burnout. MotorStorm jest równie wciągający, chociaż tutaj na pierwszy plan wysuwa się nie model zniszczeń, a trasy – ciekawe, wielopłaszczyznowe i dynamizujące jazdę takimi drobiazgami jak zdradliwie ustawiona za rampą skała. Ale dzięki takim niespodziankom co jakiś czas oglądałem płonące wraki samochodów czy quadów rywali radośnie przelatujących gdzieś nad głową. MotorStorm jest taki, jaki racer na next geny powinien być. Fajne trasy, łatwe sterowanie z cudownie przyjaznym turbo i tylko zaczekam na lepszą animację, bo choć z wersji na wersję płynność poprawia się, jeszcze jest pole do manewru.

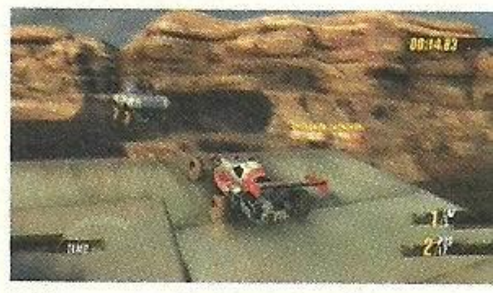
**Gulash**

No więc wygląda na to, że nadchodzi pewien moment, którego zaczynam się obawiać. Tak, chodzi o obietnicę pożarcia enplusa. Co prawda MotorStorm nie osiągnął pełnego poziomu tamtego trailera (uff...), ale jak dla mnie jest w osiemdziesięciu procentach bliski tamtemu wyobrażeniu. Wygląda na to, że rokowania dla mojego żołądka są kiepskie – już boję się co pokaże Killzone.
Tak czy inaczej, MS mogę określić mianem: fenomen. Żadnego tuningowania, hamowania, tylko jazda, skoki, loty, turbo i rozpierducha w akompaniamencie fe-no-me-nalnej grafiki. Jestem zakochany w tej grze i muszę ją mieć. Natychmiast. I pewien 55-calowy telewizor też.

**Mielu**

MS będzie hitem, co do tego nie mam wątpliwości. Sporo osób kupi go dla fenomenalnej oprawy, dla bardzo przyjemnego sterowania sixaxisem, a także niesamowitego klimatu. W jakiej innej grze wyścigowej trzeba nie tylko zmagać się z nierównościami terenu, ale również uważać na przeciwników taranujących bez skrupułów każdego na swej drodze? Widok ciężarówki wjeżdżającej w mały motorek to chleb powszedni MS. Grafika jest fenomenalna, a bardzo wiernie oddana fizyka jazdy i agresywni przeciwnicy mocno windują poziom trudności. Wbrew pozorom gra wcale nie jest jednak mainstreamowa – zmusza do wysiłku, w zamian dając ogromną satysfakcję.





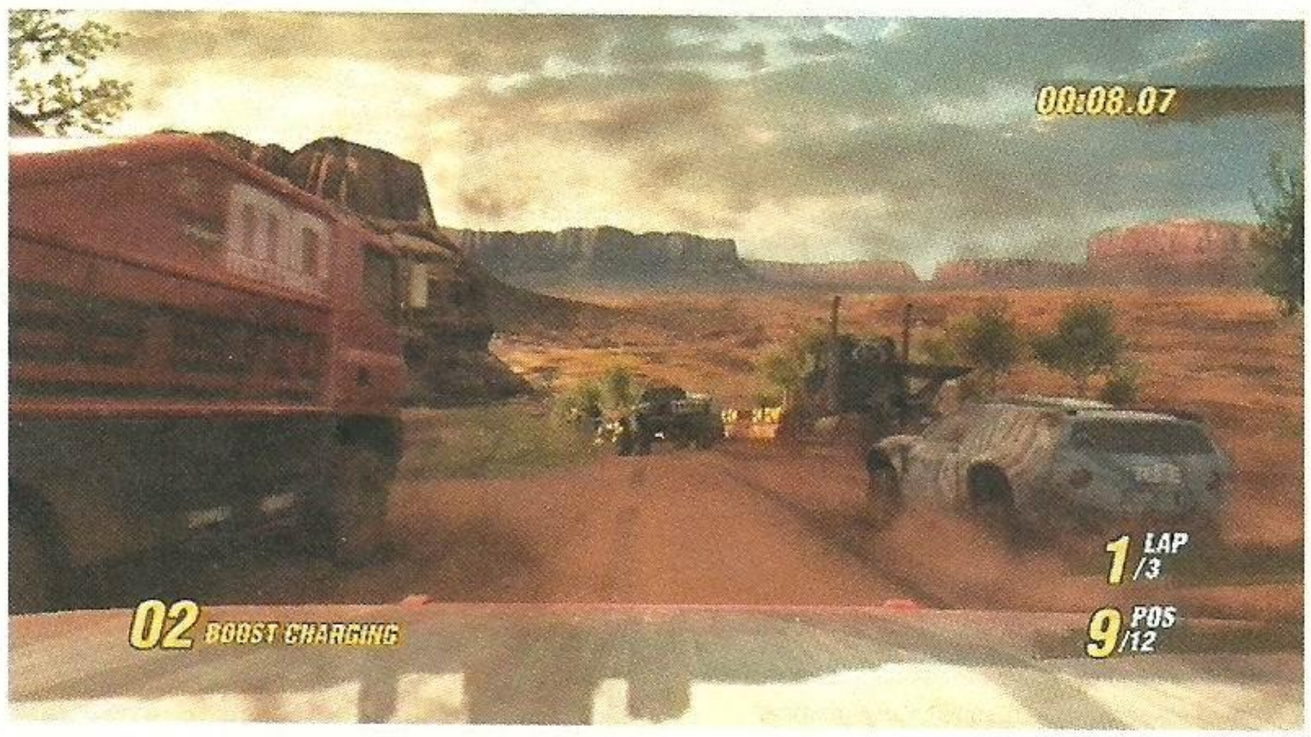
■ Trasy są przefachowo skonstruowane, pełno jest wymyślnych skrótów, skoczni i... pułapek.

(seria WRC na PlayStation 2), jest osiągnięciem niebagatelnym. I przekładającym się bezpośrednio na radochę płynącą z gry.

### POTĘGA ROZMAITOŚCI

Rewelacyjnym sposobem na urozmaicenie zabawy okazało się dopuszczenie do wyścigów kompletnie nie pasujących do siebie maszyn – na równych zasadach rywalizują ze sobą motocykle, quady, buggy, samochody rajdowe i terenowe oraz gigantyczne ciężarówki. Nawet sobie nie wyobrażacie, jakie zasuwiste akcje to prowokuje – motocykliści są wprawdzie szybcy i zwinni, ale mają przerąbane, gdy dostaną się pod koła jakiegokolwiek innego pojazdu – raz udało mi się załatwić dwóch naraz, gdy dopadłem ich na dopalaczu – miazga, fruwające ciała, płonące maszyny! Z kolei im większy pojazd, tym bliżej ziemi musi się trzymać, a trasy w MotorStorm są specjalnie skonstruowane tak, żeby motocykle, quady i buggy mogły umknąć spod kół kolosów – pełno jest ramp, skoczni i wąskich ścieżek, na których ciężarówka się wprawdzie zmieści, ale łatwo może w coś przywalić, zsunąć się w przepaść lub zwyczajnie nie wyrobić na zakręcie. A motocyklista swobodnie się przemknie i nie będzie musiał męczyć się jazdą w błocie, w którym większe pojazdy żłobią tak głębokie koleiny, że czasami mniejszy pojazd wybija się z nich, jak ze skoczni. Świetnie i uczciwie pomyślane – chcesz być zwinny i sprytny – szukaj innych ścieżek, ale uważaj w miejscach, gdzie trasy ponownie się schodzą. Lubisz taranować? Zasuwaj najprostszą drogą (ciężarówy mają problem z wjechaniem na rampę na przykład, albo są za ciężkie, żeby wystarczająco daleko polecieć), czekaj na okazję i zmiażdż każdego, kto będzie na tyle nierozsądny, by wyjechać Ci przed maskę. Widać też, że jeźdźcy motocykli i quadów czują respekt przed większymi pojazdami – widziałem, jak nerwowo się oglądają, gdy siadałem im na ogonie, a nawet zauważyłem, że pokazują prześladowcy „faka"! No, może nie do końca, bo wyprostowany palec ciężko jest dostrzec z większej odległości, ale znaczenie samego gestu podniesienia w charakterystyczny sposób ręki jest raczej oczywiste.

Niezapomniane, powodujące wybuchy głośnej radości są też momenty, gdy nagle znikąd wypada nam wprost pod maskę płonący, sypiący wokół częściami wrak jakiegoś samochodu czy motoru – nie tylko my mamy monopol na sianie pożogi wśród przeciwników – AI też lubi sobie coś czasami rozwalić. A jak przy rozwalaniu jesteśmy, to Evolution Studios nie zapomniało o wrzuceniu na trasę dających się skasować obiektów. Jakieś rusztowania, beczki, wraki samochodów tarasujące nam drogę, niewielkie drewniane szopy czy domki – wszystko da się przy odpowiednim doborze pojazdu po prostu rozjechać



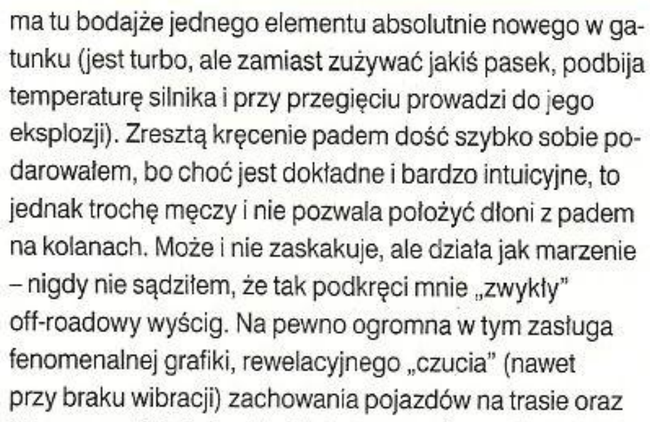

– motocyklista zatrzyma się na każdej z tych przeszkód (dlatego dość często ustawione są właśnie na częściach trasy dla nich przeznaczonych), ale ciężarówa przejedzie przez nie bez większej utraty prędkości, a gracz, szczególnie, gdy gra z kamery umieszczonej na masce pojazdu, będzie mógł podziwiać świetną fizykę fruwających desek, czy koziołkujących beczek. Oczywiście dotyczy to nie tylko poszczególnych elementów „wystroju" tras, każdy pojazd zachowuje się inaczej, dalej leci po wybiciu z rampy, mniej lub bardziej zagrzebuje się w błocie, słabiej lub mocniej podskakuje na wybojach. Świetna sprawa i tak sugestywna, że widoku fpp lepiej nie włączać, gdy ma się delikatny żołądek.

Intensywności w trybie dla jednego gracza nie można MotorStorm odmówić, ale wyobraźcie sobie tylko, co będzie się działo, gdy zaczniecie grać ze znajomymi, albo jeszcze lepiej – wejdziecie w sieć? Mayhem od początku do końca!

### MUSISZMIEĆ

MotorStorm tak na zdrowy rozum niczym nie zaskakuje, oprócz „rzeźbienia w błocie" i wykorzystania sixaxisa nie ma tu bodajże jednego elementu absolutnie nowego w gatunku (jest turbo, ale zamiast zużywać jakiś pasek, podbija temperaturę silnika i przy przegięciu prowadzi do jego eksplozji). Zresztą kręcenie padem dość szybko sobie podarowałem, bo choć jest dokładne i bardzo intuicyjne, to jednak trochę męczy i nie pozwala położyć dłoni z padem na kolanach. Może i nie zaskakuje, ale działa jak marzenie – nigdy nie sądziłem, że tak podkręci mnie „zwykły" off-roadowy wyścig. Na pewno ogromna w tym zasługa fenomenalnej grafiki, rewelacyjnego „czucia" (nawet przy braku wibracji) zachowania pojazdów na trasie oraz intensywności akcji... Ale także tego trudnego do opisanie „czegoś", co sprawia, że jest tak niesamowicie grywalny i składa się w tak dopracowaną bodajże w każdym aspekcie całość. Nie mogę się na tę grę doczekać. Chcę mieć ją pełną. Online'owo dopieszczoną. Na własność. Już!

**Marcellus ■■**



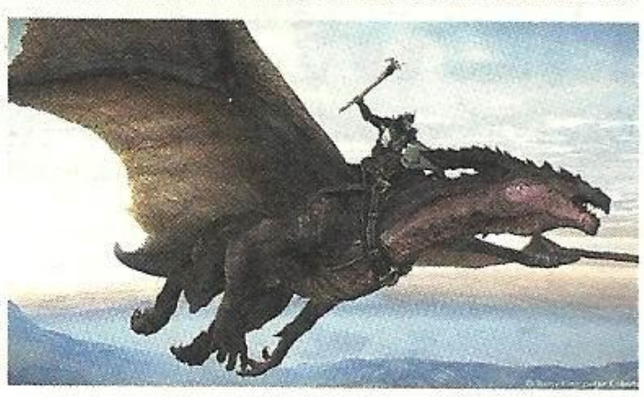
# LAIR

## Zionące ogniem bestie i ich dzielni jeźdźcy

Jak bardzo pierwsze screeny i filmiki mogą zmylić widzimy na przykładzie Lair. Po zobaczeniu podniebnych starć smoków i ich jeźdźców oczami wyobraźni widzieliśmy już świetną grę, miodną i emocjonującą. Rzeczywistość jest jednak nieco bardziej prozaiczna. Mam nadzieję, że to tylko wina wczesnej wersji gry, ale śmiem twierdzić, że Lair niewielkie ma szanse na stanie się grą wielką i niezapomnianą. Raczej pierwszą swobodną lotniczą strzelanką ze smokami w roli głównej. Dobre i to.

Demo, które miałem okazję sprawdzić, składało się z dwóch elementów – podstawowego tutorialu, w którym korzystając z możliwości sixaxisa standardowo przelatywałem przez zawieszone w przestrzeni kręgi, nauczyłem się wnoszenia i opadania, skręcania i przyspieszania. Pod koniec tutorialu przyszedł czas na naukę walki, a konkretniej – tzw. killing moves. Ale najpierw trzeba było wroga namierzyć, co nie jest wcale takie łatwe i oczywiste – otóż w Lair nie można swobodnie zmieniać celów – namierzyć za pomocą wciśnięcia R1 lub L1 możemy wyłącznie te smoki, wokół których jest białą poświata. Po naciśnięciu R1/L1 zmienia ona kolor na czerwony i dopiero wtedy wraże monstrum jest „nasze". Dziwne zaś jest to, że biała poświata pojawia się na zupełnie nieodpowiednich, przynajmniej z mojego punktu widzenia, wrogach. Zbyt odległych, lecących gdzieś z boku... W każdym razie nie na tych, na których bym chciał. Po zalokowaniu się na celu można zacząć się przybliżać do momentu, w którym kamera pokaże oba smoki obok siebie. Dopiero wtedy można zacząć wykonywanie „morderczego ataku" energicznie (nawet bardzo) wychylając pada w kierunku wroga. Gdy smoki wreszcie się sczepią, należy kilkoma atakami zmiękczyć oponenta, a po paru zionięciach, dziabnięciach, czy drapnięciach rozpoczyna się kolejna część killing move – wykańczanie przeciwnika. Tu również wychylamy pada lub wciskamy przyciski, ale tym razem należy to robić w momentach, gdy na krawędziach ekranu pojawia się czerwona poświata. Efektem naszych działań może być np. pożarcie przez naszego smoka wrogiego jeźdźca czy też przeskoczenie naszego wojownika na grzbiet wrażej bestii i załatwienie jej lub kierującego nią żołnierza. Wygląda to efektownie, ale tylko przez kilka pierwszych razy – w końcu sekwencje kończące są zaledwie cztery, a jak na mój gust załatwianie wrogich smoków jest nieco zbyt łatwe. Co oczywiście może się zmienić do momentu wydania Lair. I na co liczę. Oprócz sczepiania się ze smokami nasz „wierzchowiec" potrafi też oczywiście ziać ogniem – albo ciągle, albo siejąc jak z karabinu maszynowego sporymi fireballami.

Druga część dema to już regularna bitwa powietrzna i naziemna i tu Lair zaczyna pokazywać smoczy pazur – mnóstwo smoków w powietrzu, piechota na ziemi, ogromna widoczność, ładne tekstury, fachowa animacja latających bestii (ale już słaba malutkich żołnierzy na ziemi) i efektowny ogień, a dodatkowo wszystko maksymalnie w 1080p. Niestety Lair momentami nieźle pochrupuje (ale wyraźnie mniej niż w demie z TGSu),



■ **„Pozowane" screeny wyglądają megaefektownie, ale przecież nie da się grać patrząc na smoka z boku...**

jednak to naprawdę wczesna wersja – w momencie jej powstawania do premiery było jeszcze prawie trzy miesiące.

W czasie bitwy dzieje się tak dużo, że ciężko zdecydować się co robić – ganiać się ze smokami w powietrzu, czy spopielać atakujące naszą piechotę oddziały wroga na moście i wspierające je wielkie, bykopodobne stwory zwane Taurosami. W tym celu można zresztą wylądować, ale smok jednakowoż lepiej spisuje się w powietrzu.

Lair ma potencjał i wzorowo wykorzystuje sixaxisa (sterowanie można opanować w parę minut, choć oczywiście zorientowanie się w przestrzeni nie zawsze jest łatwe), ale na razie nie zasługuje na miano super killera. Owszem, graficznie jest naprawdę imponujący, ale przez dobór kolorystyki (przygaszona, szaro-bura), brak zbliżeń na smoki oraz to, że na bestiach nie widać śladów obrażeń, nie powoduje takiego opadu szczęki, jakiego się po tej grze spodziewałem. Na ocenę jest jednak jeszcze o wiele za wcześnie – gra na pewno nie ukaże się przy okazji europejskiej premiery PS3, a nieco później. I tak będzie lepiej zarówno dla nas, jak i dla niej – niech ją mocno dopieszczą. **Marcellus** ■■

### >SIXAXIS EKSZYN

**Lair jest najpełniej wykorzystującą możliwości sixaxisa grą, jaką mogliśmy sprawdzić – w pozostałych można było z tej opcji sterowania korzystać lub nie (MotorStorm na przykład) albo też do akcji tilt wchodził tylko sporadycznie (Resistance). I trzeba przyznać, że do lotniczych strzelanek sixaxis będzie się nadawał idealnie – sterowanie jest proste i intuicyjne, smok kieruje swój ziejący ogniem pysk w kierunku, w którym wychylamy pada, dzięki czemu poziom wkręta w grę zdecydowanie wzrasta.**

**Gulash**

**Napaliłem się na „Legowisko" gdy obejrzałem pierwsze zwiastuny, screeny i dowiedziałem się, że robi je Factor 5, ekipa wyciskająca z konsol siódme poty (Starwarsy na GameCube). I jeszcze na jakiś czas muszę wstrzymać konie – to demo dawało za mały obraz całości, kompletnie nie mam pojęcia co z tego się wykluje. Może być dobra, a może i słaba gra. Bardzo podobało mi się sterowanie sixaxisem. Smok świetie reagował na wychylenia pada, właściwie to nie chciało mi się nawet atakować, tylko po prostu polatać na gadzie tuż nad rewelacyjnie animowaną i błyszczącą wodą, albo pod filarami wielkiego mostu. Oczywiście najpierw wzgrygałem się przed wychylaniem pada, ale po jakimś czasie ciekawość wzięła górę nad starymi przyzwyczajeniami. Podobała mi się również pompatyczna muzyka w 7.1, nieźli technicznie są goście z Factora. Ale poczekajmy na lepszą betę, bo naprawdę na tym etapie prac ciężko coś powiedzieć.**

# GENJI: Days of the Blade

## Ciągle nie wiemy, w której misji pojawia się słynny GEC...

Trochę humoru na początek jest wręcz nieuniknione – GEC (Giant Enemy Crab) – i wszystko jasne. Cała pamiętna konferencja prasowa, to w chwili obecnej śmieszna przeszłość i powód do żartów. Jako, że śmiech to zdrowie, niezrażony uruchomiłem Genji i...

W menu jest opcja „Install" – nieźle, co? Bez obaw – na dysk twardy przerzucane jest raptem 2GB, więc nie ma mowy o półgodzinnej instalacji. Wszystko poszło sprawnie, a dzięki temu gra wgrywała się zauważalnie szybciej.

Na przywitanie zaserwowano klimatyczne intro – jest bardzo ciekawie zrobione. Część jest prerenderowana, a postacie w pewnym momencie przechodzą w obiekty liczone w czasie rzeczywistym. I tu pierwsze, miłe spostrzeżenie – oba modele są niemalże identyczne!

Na początku zabawy, jak to w typowo japońskich grach bywa, musiałem obejrzeć serię filmów wprowadzających do fabuły – jakiś miecz, wojownicy, magia, etc. – na jej zgłębienie przyjdzie jeszcze czas.

Niesamowite, jak wielu graczy jest psami na grafikę – musi być ładnie i z przytupem. I jest. Nawet bardzo. Genji to oczywiście chodzona bijatyka z elementami przygodowymi z kamerami osadzonymi na szynach. Nie możemy więc dowolnie perspektywą manipulować, co jest chyba największą wadą gry. Czym tłumaczyć takie ograniczenie – nie mam pojęcia.

Może tym, że gra prezentuje się bajerancko? Modele postaci są duże, często widzimy je ze sporym zbliżeniem i nie ma mowy, żeby coś gdzieś przeniknęło lub nie zagrało. Warkocze głównego bohatera, jego mimika, ciuchy i zbroja – wszystko najwyższej jakości. Przeciwnicy to jakieś ścierwa, wszyscy wyglądają łudząco podobnie (ksero?), a swoim zachowaniem, czyli staniem w miejscu i sporadycznymi atakami również

mnie nie zachwycili. Co innego motyw ze zwolnieniem czasu – gdy grupka napastników staje się zbyt liczna, L1 aktywuje specjalny tryb, w którym (jak w God of War) wciskając odpowiednie przyciski pokonujemy ich w artystyczny, przedefiniowany sposób. Efektowne to i efektywne, szczególnie w potyczce z łucznikami. Otocznie jest bardzo ładne, ale nic ponadto – czasami wieje pustką. Ale już pierwszy poziom, płonąca świątynia, robi wielkie wrażenie – falujące powietrze, dym w powietrzu, iskry.

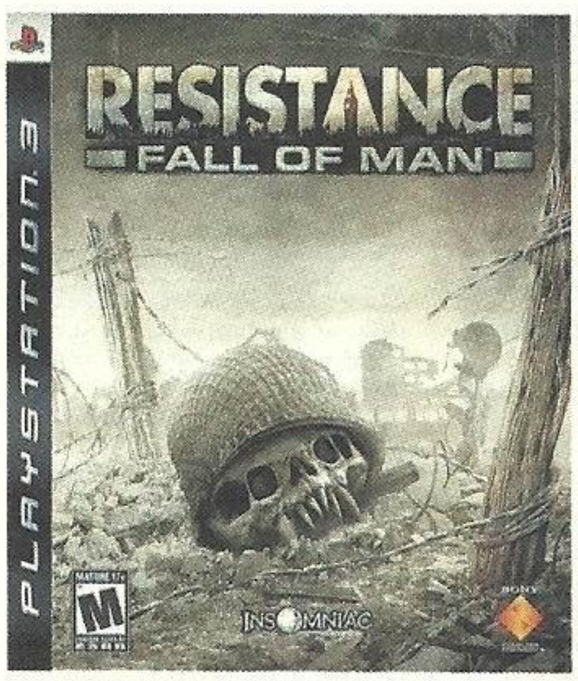
Jak się gra? Dynamicznie, szybko i przyjemnie. Zamiana broni i postaci w czasie rzeczywistym (słynne real-time weapon changing) sprawdza się, walki są widowiskowe. Dla miłośników slasherów jak znalazł, dla pozostałych – kiedyś powód do śmiechu, a teraz dowód na to, że jednak lepiej najpierw zagrać... **Qsh** ■■

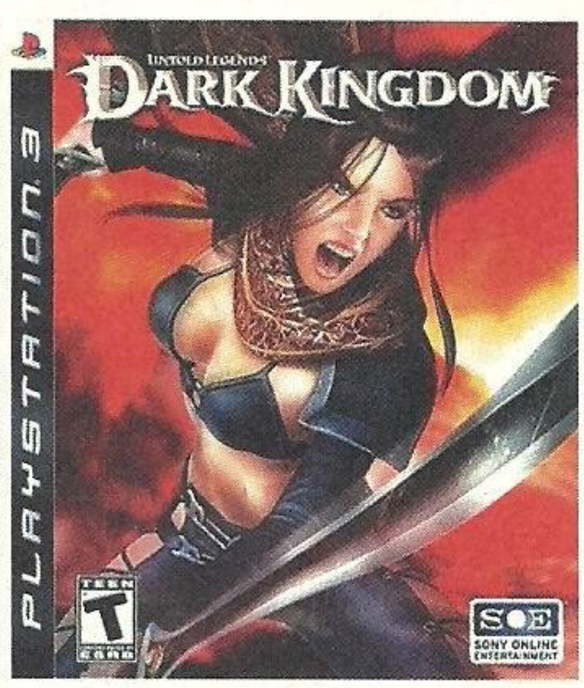
### >SIXAXIS EKSZYN

**Sixaxis został wykorzystany w przerwotny sposob i odpowiada za uskoki. W wirze walki, z ciekawości, można zacząć przerzucać pada we wszystkich kierunkach. Miłym zaskoczeniem jest fakt, że ruchami rąk sprawimy, iż kierowana przez gracz postać będzie wykonywać uniki w odpowiednim kierunku. Fajne.**

**Gulash**

**Mając MotorStorma i Resistance ciężko było przymusić się do „zwykłego" slashera. Massive damage nikomu drugi Genji nie zada, ale jest w pełni zrealizowaną japońską grą na peestrójkę, podobnie zresztą jak Ridge 7. Wygląda dobrze, choć nie wystrzałowo – jednak fakt, że gry sprawdzaliśmy w HD ma spore znaczenie. Na premierę jak znalazł.**






# PIERWSZE GRY W USA I JAPONII

## Czy pod względem startowych gier można uznać amerykańską i japońską premierę za udaną?

**Marcellus**

**Sony ostro przyatakowało na rynku amerykańskim, gdzie na starcie konsoli pojawiło się aż 14 gier. I co z tego, że „tylko" sześć na wyłączność, a zaledwie jedna to nowe IP. Resistance oczywiście, bo trudno liczyć do tego grona kolejną próbę zaistnienia przez Sony na rynku sportówek – coś nie mają oni do nich smykałki... Wracając do tematu – start nowej konsoli nie jest najlepszym momentem na wypuszczenie zupełnie nowego tytułu, bo ludzie łatwo przywiązują się do marki i zapewne częściej wybiorą coś, co już gdzieś im się tam wcześniej w mózgu zapisało. Po drugie – ilością gier wspólnych z X360 Sony chce wytrącić konkurencji atut w postaci tekstów typu „Ha, ale tego nie macie!" Lineup PS3 jest w mojej ocenie całkiem mocny – mocniejszy niż w przypadku PS2. Ale słabszy niż, to co na starcie zaoferował nam rok temu Xbox 360...**

Pierwsze wrażenie jest zawsze bardzo ważne, jeśli nie najważniejsze. Konsola, która nie ma mocnych tytułów jest prędzej czy później skazana na porażkę. Nie wątpimy, że Sony dołoży wszelkich starań, by w przyszłości nie zabrakło hurtowych ilości nowych gier na peestrójkę. I choć już wiadomo, że nasza – europejska premiera będzie lepsza, bo MotorStorm będzie można kupić już od pierwszego dnia obecności PS3 na rynku, rzućmy okiem jakie gry towarzyszyły premierze PS3 za ocenami i w Kraju Kwitnącej Wiśni.

### JAPONIA

Gry towarzyszące japońskiej premierze PS2 można zliczyć na palcach jednej ręki. Dosłownie, bo było ich pięć. To i tak lepiej, niż w przypadku PS one i PS2, niemniej jednak nie jest to imponująca liczba. Oprócz Resistance, Ridge Racera 7 (który jest najlepiej sprzedającą się grą na PS3 w Japonii) i Genjiego, skośnoocy bracia dostali jeszcze Sega Golf Club (ot, ekscytująca dla niektórych gra w golfa, co ciekawe, to konwersja z automatu) oraz najsłabiej ocenianą grę na PlayStation 3 na świecie – Gundam: Target in Sight – wyprodukowaną przez Bandai Namco. To trójwymiarowe walki Gundamów, rzecz niemal bezużyteczna dla Europejczyka – są ponoć wolne, ślamazarne i szkaradne. Co ciekawe, Weekly Famitsu przyznało Gundamom ocenę 36/40, co tylko pokazuje, jak bardzo różnią się nasze gusta (średnia ocen Gundama w serwisie Gamerankings wynosi również 36, tylko, że na 100 punktów możliwych). I to wszystko.

W połowie grudnia japończycy dostaną MotorStorm pozbawiony online, nowego Sonica oraz Armored Core 4 – na pewno te dwa ostatnie tytuły będą cieszyć się olbrzymią popularnością. Wszelkie znaki wskazują również, że w grudniu ukaże się także Gran Turismo HD. A potem? A potem dwa miesiące przerwy od pierwszej ligi, po czym uderzą: Heavenly Sword, Monster Kingdom (pierwszy erpeg!), Fatal Inertia, Lair, Virtua Tennis 3, Virtua Fighter 5 i wiele, wiele innych mocnych rzeczy. Być może do tego czasu Sony zagwarantuje płynne dostawy konsol.

### AMERYKA PÓŁNOCNA

W USA i Kanadzie sytuacja wyglądała nieco inaczej – aż czternaście gier, z czego sześć ekskluzywnych. Te pozycje to: Ridge Racer 7, Genji: Days of the Blade, Resistance: Fall of Men, NBA 07 (od Sony, czyli trzecia koszykówka na rynku gier sportowych), Mobile Suit Gundam: Crossfre (dla niepoznaki zmienił tytuł) oraz Untold Legends: Dark Kingdom, czyli action-rpg z dobrze znanej posiadaczom PSP serii. Dość powiedzieć, że furory nie zrobił, a jego średnia ocen to 58/100. Co może dziwić, bo za tę produkcję odpowiada Sony Online Entertainment, autorzy Everquesta.

Jeśli chodzi o resztę tytułów, są multiplatformowe, a więc dostępne także na innych konsolach. Electronic Arts przygotowało trzy gry: Need For Speed Carbon, Tiger Woods PGA Tour 07 oraz Madden 07. Podobnie postąpiło Activision, szybko portując na PS3 Call of Duty 3, Marvel Ultimate Alliance oraz Tony Hawk's Project 8. Na końcu czai się sportowy oddział Rockstara, czyli 2K Sports – nie mogło zabraknąć NKL 2K7 oraz NBA 2K7.

Jak widać, we wszystkie multiplatformowe tytuły można zagrać także na Xboksie 360. Co więcej, wiarygodne źródła podają, że wersje na X360 są lepsze – ładniejsze, płynniejsze, bardziej dopieszczone (Call of Duty, NFS), albo zawierają rzeczy, których PS3 nie ma (tryb online w Tony Hawk's Project 8). Co według mnie oznacza tylko jedno – developerzy pisali te gry pod Xboxa 360, a dopiero później konwertowali je w locie na PS3. Pamiętacie, jak całkiem niedawno, bo w okolicach wakacji, informowaliśmy, że ostateczne devkity dopiero lecą do autorów gier? I to są właśnie tego efekty. Za mało czasu na zoptymalizowanie kodu pod kątem PS3.

Wydaje się, że dopiero za pół roku, albo nawet pod koniec 2007 PS3 pokaże, na co ją stać. Developerzy, jak zawsze, muszą poznać moc nowego systemu. Choć MotorStorm już robi ogromne wrażenie. **Gulash** ■■

# CO NA HORYZONCIE DLA PS3?

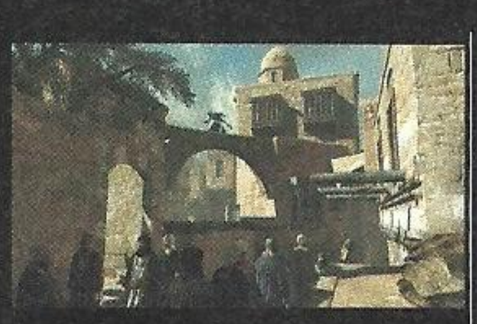
No więc na horyzoncie przede wszystkim jest europejska, marcowa premiera konsoli. Według naszych informacji PS3 będzie w Polsce dostępna tego samego dnia, co na całym Starym Kontynencie. Cena na razie owiana jest mgiełką tajemnicy, choć oczywiście trzymajmy kciuki za niski kurs Euro. Tymczasem w USA do końca roku dostępnych będzie 21 gier na PS3. Oprócz wymienionych wyżej, dojdą: Blazing Angels: Squadrons of WWII (Ubisoft), Fight Night Round 3 (EA), Oblivion (Bethesda), F.E.A.R. (Vivendi), Sonic The Hedgehog (Sega) i Full Auto 2: Battlelines (Sega). Jak widać tylko jeden ekskluzywny tytuł Segi, z samochodami na dodatek.

Oczywiście terminy premier kolejnych tytułów nie są jeszcze konkretnie ustalone – możemy operować jedynie porami roku. A zapowiedzi są ciekawe, choć również mocno multipatformowe. Oto część tytułów:

**ZIMA 2007 – WIOSNA 2007**
- Rainbow Six: Vegas (Ubisoft)
- NBA Street Homecourt (EA Sports)
- Fatal Inertia (Koei)
- Bladestorm: The Hundred Years' War (Koei)
- Armored Core 4 (Atlus)

**WIOSNA 2007 – LATO 2007**
- Virtua Tennis 3 (Sega)
- Formula One (Sony)
- Virtua Fighter 5 (Sega)
- Def Jam Icon (EA)
- MotorStorm (Sony)
- The Darkness (Vivendi)
- Warhawk (Sony)
- Brothers In Arms: Hell's Highway (Ubisoft)
- Lair (Sony)
- Spider-Man 3 (Activision)
- John Woo Presents Stranglehold (Midway)
- Half-Life 2 (Vivendi)
- Gran Turismo HD (Sony)
- Unreal Tournament 2007 (Midway)
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (Ubisoft)
- Burnout Next-Gen (EA)
- Eye of Judgement (Sony)
- SingStar (Sony)
- Alone in the Dark (Atari)
- Coded Arms Assault (Konami)
- Medal of Honor: Airborne (EA)
- Golden Axe (Sega)
- Haze (Free Radicals)
- Indiana Jones (LucasArts)

**LATO 2007 – JESIEŃ 2007**
- Dark Sector (Epic)
- Mercenaries 2: World in Flames (LucasArts)
- Transformers (Activision)
- Heavenly Sword (Sony)
- Age of Conan (Funsoft)
- Frontlines: Fuel of War (THQ)
- Grand Theft Auto 4 (Rockstar)



**JESIEŃ 2007 – ZIMA 2007**
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (Konami)
- Assassin's Creed (Ubisoft)
- Motal Kombat Next-Gen (Midway)
- Marvel Nemesis 2 (EA)
- Spider-Man Trilogy (Activision)
- Clive Barker's Jerycho (Codemasters)
- Vin Diesel's The Wheelman (Midway)
- Lors of the Rings: The White Council (EA)
- The Getaway (Sony)
- Pro Evolution Soccer 7 (Konami)

W bliżej nieokreślonej przyszłości spodziewane są też takie gry, jak:
- Soulcalibur 4 (Namco)
- Tekken 6 (Namco)
- 2 Days to Vegas (THQ)
- Pirates of the Caribbean 3 (Bethesda)
- Star Wars Next-Gen (Lucasarts)
- Beowulf (4Head)
- Ratchet & Clank (Sony)
- Black 2 (EA)
- Battlefield: Bad Company (EA)
- Devil May Cry 4 (Capcom)
- Resident Evil 5 (Capcom)
- Skate (EA)
- Alive (Ubisoft)
- Hellboy (Konami)
- Area 51: Blacksite (Midway)
- Guitar Hero (Activision)
- Cipher Complex (EoR)
- Lost (Ubisoft)
- Heat (Gearbox)
- Jak & Daxter: Lost Frontier (Sony)
- Final Fantasy XIII (Square Enix)
- Final Fantasy Versus XIII (Square)
- Colin McRae DIRT (Codemasters)
- Army of Two (EA)
- Sega Rally Revo (Sega)
- Turok (Vivendi)
- Stuntman 2 (THQ)
- S.O.C.O.M. Next-Gen (Sony)
- La Noire (Rockstar)
- Killzone (Sony)
- James Bond (Activision)
- Heavy Rain (Quantic Dream)
- Omikron KARMA (Quantic Dream)
- Warhammer (EA)
- Eight Days (Sony)

...i wiele innych!

# RECENZJE

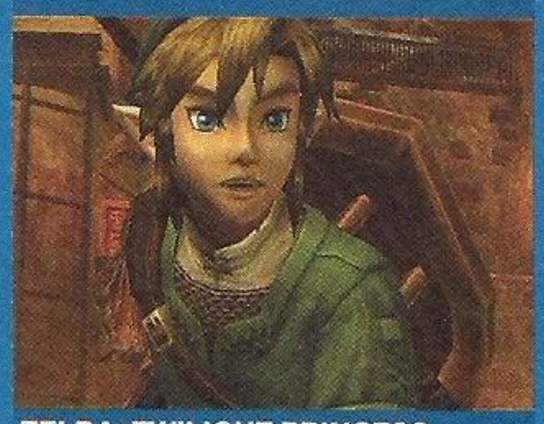
## CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

46 **Viva Piñata** — Xbox 360
48 **Lumines II** — PSP
53 **WWE Smackdown vs. Raw 2007** — PlayStation 2, Xbox, Xbox 360
54 **Tony Hawk's Project 8** — PlayStation 2, Xbox
55 **NBA 2K7** — PlayStation 2, Xbox, Xbox 360
56 **F.E.A.R.** — Xbox 360
58 **Medal of Honor Heroes** — PSP
59 **Destroy All Humans! 2** — PlayStation 2, Xbox
60 **Call of Duty 3** — PlayStation 2, Xbox, Xbox 360
62 **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2** — PlayStation 2
63 **Mage Knight: Destiny's Soldier** — Nintendo DS
63 **Lara Croft: Tomb Raider Legend** — Nintendo DS
64 **Tony Hawk's Project 8** — Xbox 360
66 **Justice League Heroes** — PlayStation 2, Xbox
67 **Splinter Cell: Double Agent** — PlayStation 2, Xbox
68 **Phantasy Star Universe** — PlayStation 2, Xbox, Xbox 360
70 **FIFA 07** — Xbox 360
71 **Pro Evolution Soccer 6** — Xbox 360
72 **GTA: Vice City Stories** — PSP
74 **Yoshi's Island DS** — Nintendo DS
75 **Elite Beat Agents** — Nintendo DS
76 **Marvel Ultimate Alliance** — PlayStation 2, Xbox, Xbox 360
78 **SMT: Devil Summoner** — PlayStation 2
79 **Need For Speed Carbon** — PSP
79 **Tokobot Plus** — PlayStation 2


## N+ MOST WANTED STYCZEŃ 2007

**ROGUE GALAXY**
Istnieje duże prawdopodobieństwo, że zanim Europa dostanie Final Fantasy XII, w pierwszej kolejności powita Rogue Galaxy. Możliwe, że już w styczniu.

**LOST PLANET**
Po zagraniu w roboczą wersję składającą się z pięciu poziomów mamy ochotę na więcej. Także w multi.



**ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**
Niestety, nie udało nam się położyć na niej łapek przed oddaniem tego numeru do druku. Ale w kolejnym już będzie. Na bank.

# Family Business

Czy wiecie, że w październiku w Ameryce sprzedano więcej siedmioletnich konsol PlayStation 2, niż Xboxów 360? Ta wiadomość najpierw mnie ubawiła, potem zadziwiła, a na końcu skłoniła do rozważań.

Jedni powiedzą, że PS2 jest w tej chwili dla przeciętnego Amerykanina już tak tanie, że pewnie pakuje pudełko z konsolą do pchanego przez siebie kosza, będąc na zakupach w hipermarkecie. Możliwe, że mają rację.

Rację mogą mieć też ci, którzy z szyderą na ustach twierdzą, iż peesdwójki kupują w kółko ci sami użytkownicy, bo nagminnie im się psują, a nie chce im się czekać aż serwis Sony naprawi uszkodzenie. Więc kupują nową konsolę, a starą wyrzucają do śmietnika, niczym zepsują zabawkę.

Ja poszedłbym jednak jeszcze dalej i poszukał przyczyn takiego stanu rzeczy gdzie indziej. A jest nim niezrozumienie przez Microsoft potrzeb masowego rynku. Już tłumaczę, w czym rzecz.

Przez ostatnich kilka lat Microsoft dwoił się i troił kupując developerów, obficie sypiąc gotówkę zarówno na kontynuacje uznanych gier (HALO 3, PGR3, Perfect Dark Zero) bądź też na zupełnie nowe tytuły (Kameo, Gears of War, Too Human, Alan Wake), lub zapewniał sobie exclusive'y (Bioshock, kolejny Splinter Cell). To dobre, mocne ruchy na naszym hardcore'owym rynku.

W opinii każdego wydawcy gier, to właśnie gracze core'owi, „gamersi", wyznaczają trendy, od nich zaczyna się promować nowy produkt.

Jest to grupa zdecydowanie najważniejsza, ale nie jedyna. I wcale nie najliczniejsza. Gdzieś z boku istnieje bowiem zupełnie inny typ odbiorcy, który gra sporadycznie, nie interesuje go to, czy gra jest nowa, czy stara. Może to być zabiegany czterdziestoletni biznesmen. Może to być kilkuletni smark, albo dziewczyna, która gry lubi, ale za nimi nie szaleje. Może to być ojciec trójki dzieci, który gra z synami godzinę w weekend. Może to być po prostu każdy. I o nich Microsoft, wydaje się, zapomniał.

Czy przykład Sony, które uparcie rzuca kolejne gry na EyeToya, pakiety kawałków do SingStara i quiz z buzzerami Buzz nic Microsoftu nie nauczył? Czy oszałamiający sukces Nintendo DS w Japonii, gdzie dorośli masowo grają w Brain Training i pochodne nie powinien dać gigantowi z Redmond do myślenia? A sposób, w jaki Nintendo promuje Wii – granie bez pada? Przecież Bioshock, Splinter Cell czy Too Human to gry dla hardcore'owców pełną gębą. Tak, jest Xbox Live Camera, ale w tej chwili jedyne, do czego służy, to do grania w karty przez internet i ekshibicjonizmu.

Patrząc zatem na wyniki sprzedaży Xboxa 360 w USA nachodzi mnie taka myśl – a może konsolę kupili już wszyscy hardcore'owi gracze w Ameryce? Jeśli tak jest, to Microsoft ma przerąbane, bo psychologicznym thrillerem Alan Wake czy resztą zapowiedzianych na 2007 rok pozycji niedzielnych graczy do swojego sprzętu nie przekona. Pokażcie mi grę na X360, w którą ojciec może zagrać z kilkuletnim synem. Ja takiej nie widzę.

Mam cholerną nadzieję, że się mylę, a zrecenzowana na następnej stronie Viva Pinata jest pierwszym, a nie jedynym przedstawicielem gier z gatunku *social gaming* na sprzęcie giganta z Redmond. Bo choć my – tworzący ten magazyn – i Wy – jego czytelnicy – nie mamy nic przeciwko Alanowi, Fisherowi czy cybernetycznemu bogowi Baldurowi, reszta świata ma ich w głębokim poważaniu. Ona lubi pośpiewać, powyginać się przed EyeToyem, czy rozwiązać Sudoku na touchscreenie... A Microsoft musi im to, prędzej czy później, zapewnić.

■■ Gulash

# VIVA PIÑATA

## MOŻE SIĘ JEDNAK OKAZAĆ, ŻE MICROSOFT WIEDZIAŁ, CO ROBIŁ, KUPUJĄC ZA CIĘŻKIE PIENIĄDZE RARE OD NINTENDO

**Xbox 360**

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Rare
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** Przyjazna, lekka i maksymalnie relaksująca. Proste sterowanie, sympatyczne otoczenie, sporo rzeczy do roboty.
**ZŁE:** Wydaje mi się, że obiecano więcej opcji dla Xbox Live!
**BRZYDKIE:** Tylko popatrzcie na te screeny, co tu może być nie tak?

**MARCELLUS:** Ani chybi dziecinnieję już na „starość" – niedawno zauroczyło mnie LocoRoco, a teraz wsiąkłem w ultrakolorowy i pastelowy świat Pinat bez najmniejszego skrzywienia z powodu nadmiernej ilości słodyczy i cukierkowości. Która, jak wiadomo, może powodować ból zębów. Rare znów dało do pieca – gra automatycznie wywołuje uśmiech, a ponadto jest kompletna i wcale nie taka łatwa. No ale teraz muszę już kończyć, bo mi znów jakaś obca Pinata w szkodę wejdzie...

W sumie dla imperium Billa Gatesa ceny nie grają roli i stać ich na absolutnie wszystko, nawet, by zapłacić ponad 300 milionów dolarów za studio, które do tej pory wydało Conkera na Xboksie oraz Perfect Dark Zero i Kameo na Xboksie 360. Bowiem Rare, to jednak pewna marka i kupując ich grę ma się pewność wysokiej jakości produktu. Tym samym Microsoft otwiera się na tak zwany casual market, czyli grające rodziny i ludzi grających sporadycznie. Może otwiera się to za mało powiedziane, bo na razie mruga okiem, ale to i tak dobrze.

### →I OGRÓD MÓJ WIDZĘ PIĘKNY

Nie myślcie sobie, że Viva Pinata jest grą skierowaną tylko i wyłącznie do casuali, a gamersi nie mają tu czego szukać. Tak wcale nie jest – początkowo do gry podchodziłem z pewną nieśmiałością i niechęcią, musząc odłożyć multiplayerowe Gearsowanie na czas grania w Pinatę. Z każdą jednak minutą, a potem godziną, gra podobała mi się bardziej. Stanowi nielichy kontrast dla Gearsów właśnie; tam jest ciemno, jest krew, przemoc i czyste zło – tutaj kolorowy świat, praktycznie bez przemocy i do tego słodkie głosy wszystkich postaci. Naprawdę można pozytywnie naładować się energią wypielęgnowanego przez siebie ogrodu.

Viva Pinata najprościej porównać do Harvest Moon nowej generacji, pozbawionego elementów erpega, ale za to wzbogaconego o wykorzystanie możliwości Xbox Live!

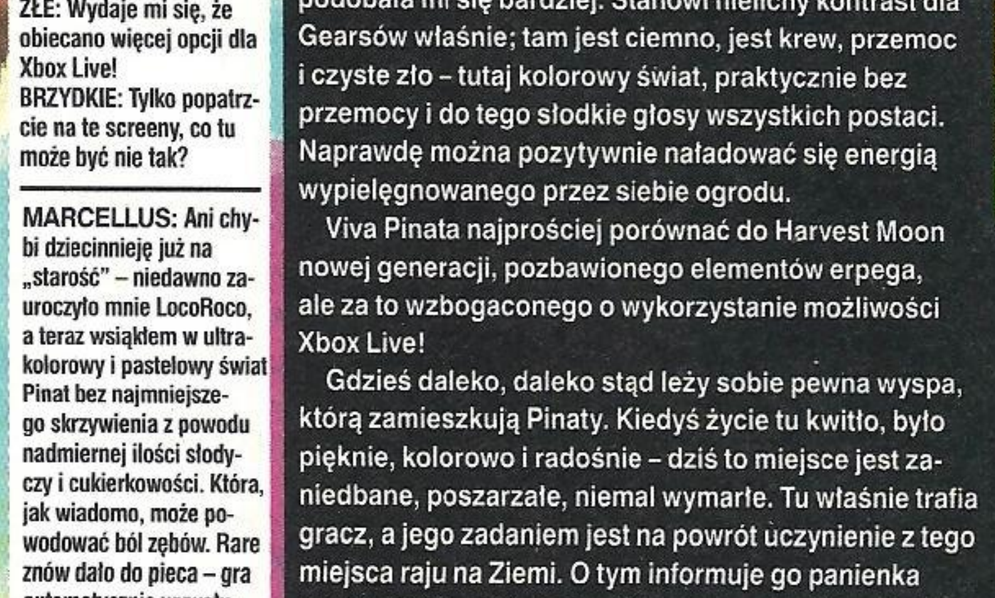
Gdzieś daleko, daleko stąd leży sobie pewna wyspa, którą zamieszkują Pinaty. Kiedyś życie tu kwitło, było pięknie, kolorowo i radośnie – dziś to miejsce jest zaniedbane, poszarzałe, niemal wymarłe. Tu właśnie trafia gracz, a jego zadaniem jest na powrót uczynienie z tego miejsca raju na Ziemi. O tym informuje go panienka Leafos, która służy radami i pomocą, często zaglądając do naszego ogrodu. Sam ogród wbrew pozorom nie jest wielki – to ograniczona przestrzeń, powiedzmy jeden hektar. Naszego ludka nie widać na ekranie; jego ręka jest symbolizowana przez kursor. To dobre rozwiązanie – można się poczuć jak ręka Boga. W tę rękę na początku wkładana jest zdezelowana łopata, służąca do przekopania gleby i zniszczenia wszelkich śmieci zalegających w okolicy. Kopiemy więc zaciekle i usuwamy odpadki, czekając w napięciu, co będzie dalej. A dalej to już bajka w czystej postaci.

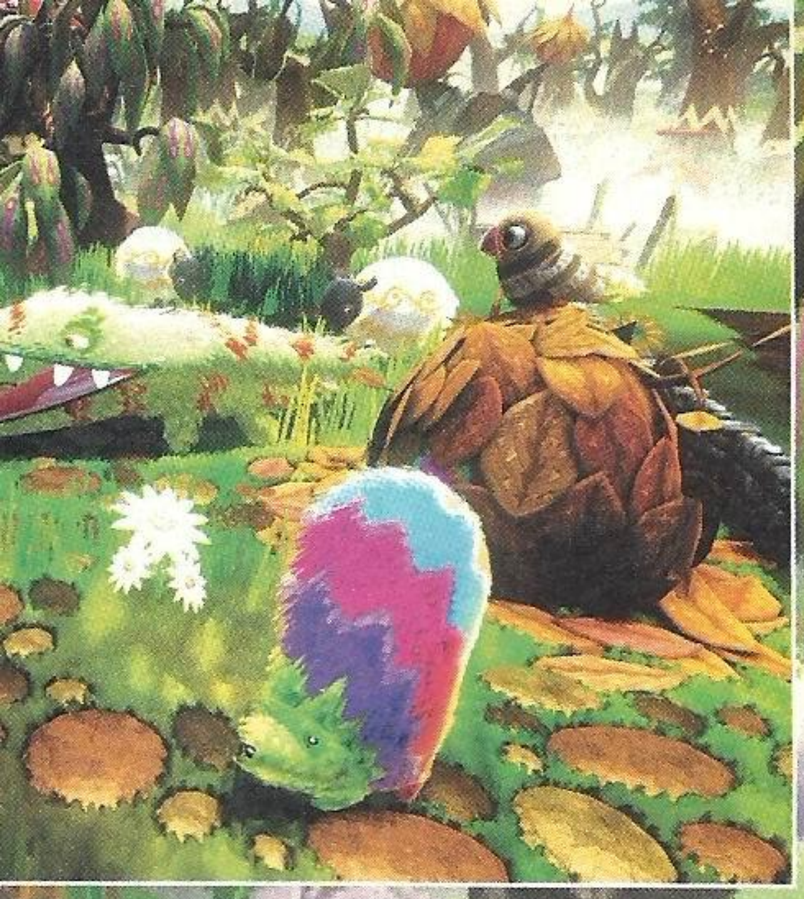
Otóż wyobraźcie sobie, że na wyspie żyją Pinaty. Stworzenia te bardzo przypominają nasze zwierzęta, są tylko nieco bardziej pokręcone przez wyobraźnię grafików. Pinaty są szare i smutne, bo wyspa zasyfiała, ale z ochotą zaczną odwiedzać nasz ogródek, gdy tylko zacznie przypominać zadbaną działkę emeryta. Zwierzaki muszą trochę pokręcić się po trawce, zobaczyć, że tu jest fajnie, milutko i przyjemnie, a z radością zostaną na stałe. I staną się kolorowe. Można je nazywać po swojemu, ba – można przy pomocy prostego edytora ikonek zaprojektować im metkę, która dumnie wystaje z ciała stworzenia.

### →I NATURY NIE OSZUKASZ

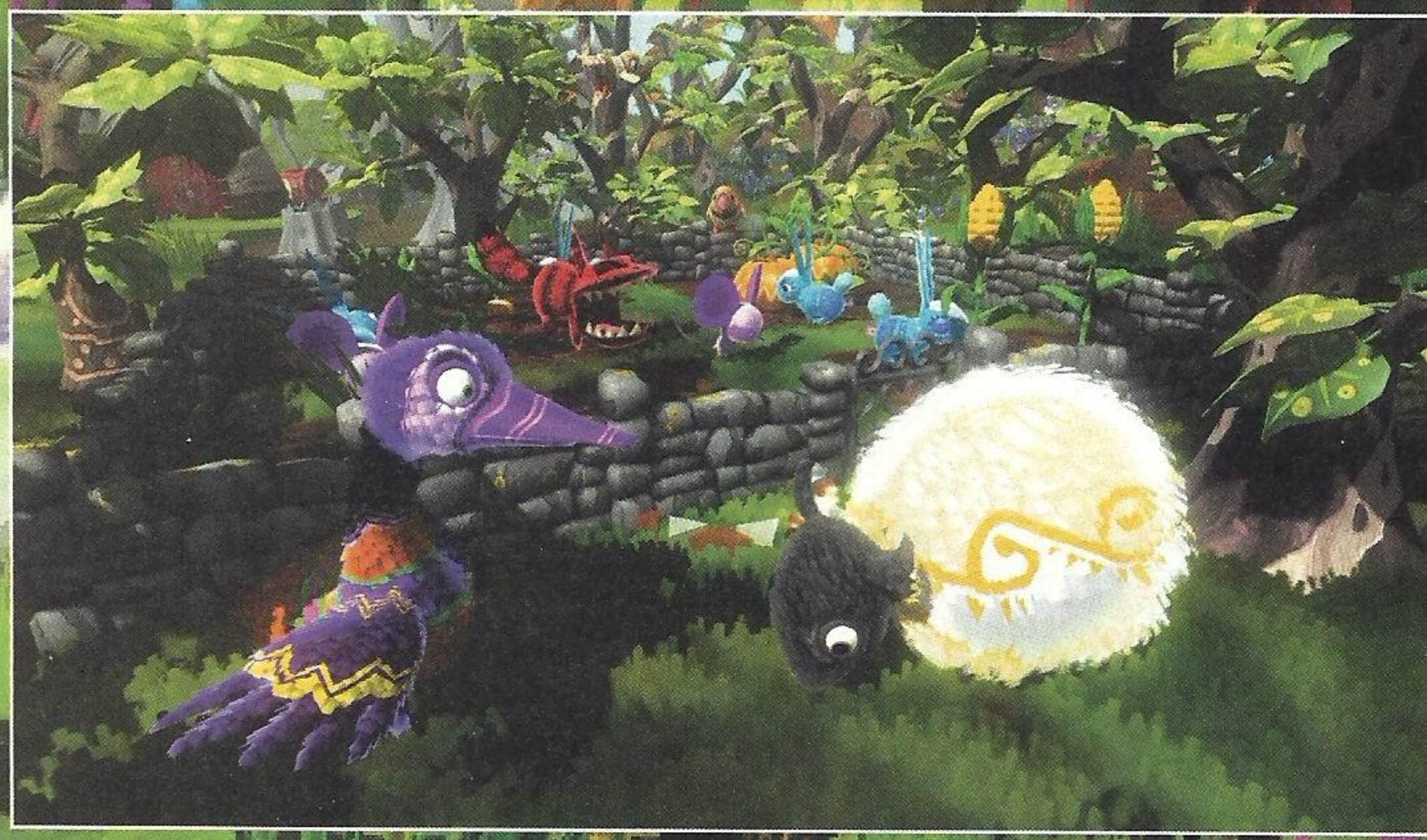
Pinaty wiążą pewne prawa natury, obowiązujące również i na wyspie. Niektóre się na przykład nie lubią i będą ze sobą walczyć – wtedy oglądamy raczej nudną animację prezentującą strzelanie do siebie fireballami. Niektóre większe Pinaty pożerają też mniejsze – równowaga w przyrodzie musi zostać zachowana,. Nieoswojone jeszcze przez gracza stworzenia wbijają się do ogrodu i sieją zament – wywołują bójki, prowokują pożarcia i w ogóle zachowują się niegodnie. Można je wtedy potraktować łopatą, inaczej mówiąc – po prostu zatłuc (ale prawdziwa Pinata to przecież pewnego rodzaju bombonierka, więc i z tych konsolowych po rozwaleniu wypadają cukierki), albo próbować oswoić, organizując im na przykład dom, ulubione żarcie i w ogóle robiąc im dobrze. Dzieje się z nimi wiele rzeczy – robią się na przykład smutne, albo bywają pokiereszowane lub zdeptane. Oczywiście można im pomóc, ale nie ma obowiązku. Wszystko zależy od gracza – czy zdecyduje się na hodowlę robaków i ptactwa, czy też wpuści do swojego ogrodu konika i owcopodobne zwierzę, robale wyrzucając precz. A raczej sprzedając je za dobrą kasę, bo o to też tu chodzi.

Wątek finansowy jest wpleciony raczej dyskretnie. Pierwsze pieniądze (czyli czekoladowe monety zawinięte w sreberka) dostajemy za umiejętne karczowanie naszego ogrodu, potem trzeba sobie już radzić samemu, bawiąc się w hodowlę i rozmnażanie zwierzaków. Takie robale nie potrzebują wiele do życia – ot, kawałek ziemi i domek, a są w stanie zapełnić cały ogród swoim potomstwem. Pomijając już fakt płodzenia dzieci z własnymi dziećmi i ich dziećmi, wystarczy nakierować kursor na jednego, a potem na drugiego przedstawiciela danego gatunku, by skłonić ich do siebie. Robalom na przykład nic więcej do szczęścia nie trzeba i żwawo zabierają się do rzeczy, natomiast inne gatunki są coraz bardziej wymagające. Wszystko jest napisane na karcie informacyjnej danej Pinaty – powiedzmy, że króliki do „spłodzenia" potomstwa potrzebują domu i afrodyzjaka

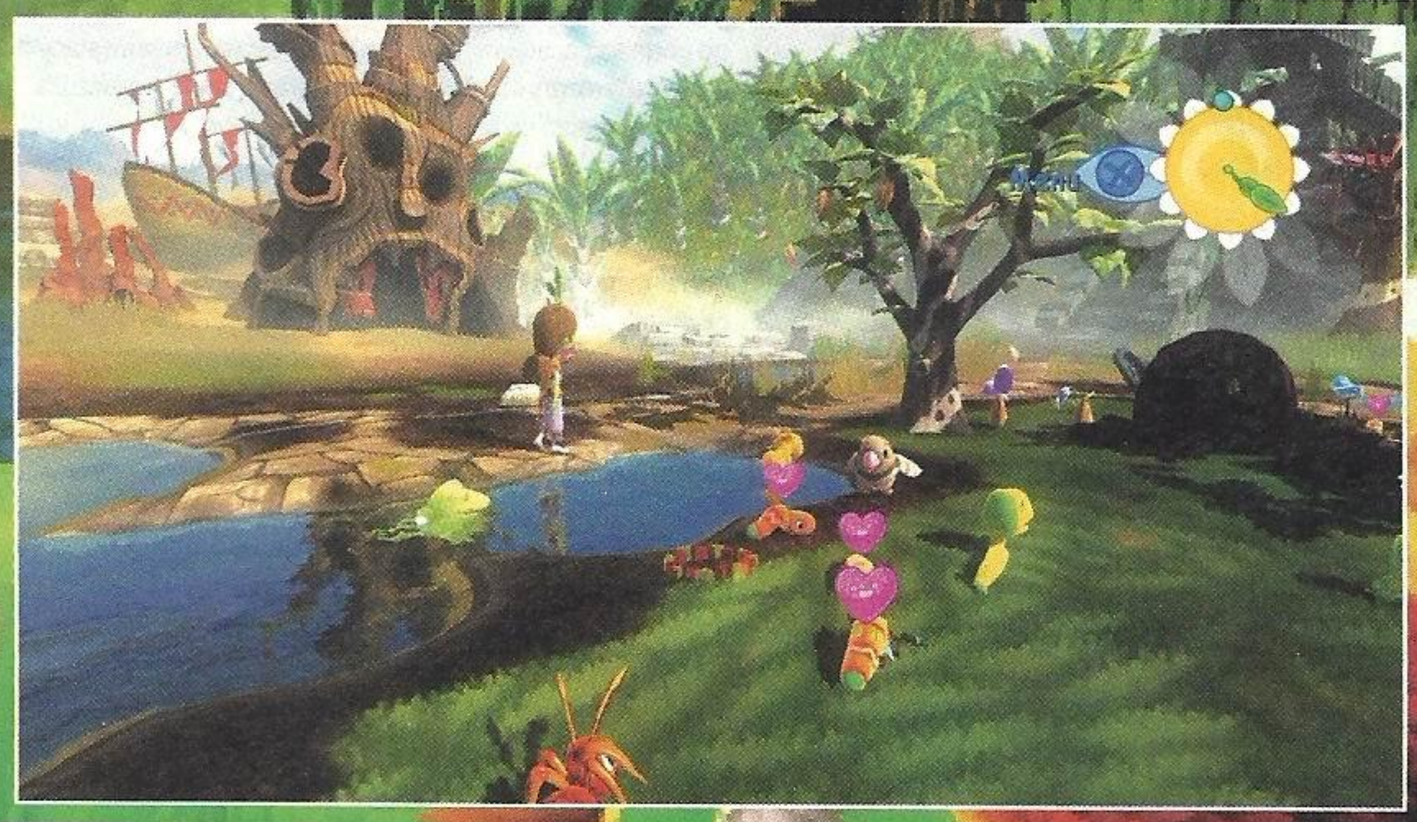




Viva Pinata, o czym nie wiedzieliśmy wcześniej, ma taką samą historię jak Kameo – powstawała najpierw ma GameCube, potem przez jakiś czas prace trwały na Xboksie, dopiero teraz jednak – rok po premierze Xboxa 360 – trafia na rynek. Co oznacza, że prace nad tą pozycją trwały około pięciu lat.



W dowolnym momencie można obejrzeć swój ogród z lotu ptaka. Przydaje się to oczywiście przy planowaniu, w końcu przyjemnie jest mieć nie tylko funkcjonalny, ale i estetyczny kawałek terenu.



w postaci swoich ulubionych marchewek, a jeszcze inne zwierzaki najpierw muszą pożreć jakąś pinatę z niższego gatunku. Rozmnażanie nazywane jest tu romansowaniem, a by zbliżyć do siebie dwa stworki, trzeba przejść prostą mini-gierkę. Zwierzaki udają się do swojego domu, a po jakimś czasie zostaje nam dostarczone jajo, z którego wykluwa się kolejna pokraka. I tak dalej.

Jak zauważyliście, potrzebny jest domek. Albo roślinki. Nieopodal ogrodu jest wioska, a w niej kilka przyjaznych istnień. Jest na przykład pani sklepikarka, który wyposaży nas właśnie w nasiona, roślinki, cukierki miłości, czy mnóstwo innych rzeczy. Jest też budowniczy, stawiający z chęci zysku domki dla wszelkich możliwych ras albo płotek – może zbudować zagrodę dla agresorów. Lekarz pomoże chorym Pinatom, z kolei łowczyni Gretchen postara się odnaleźć na wyspie partnerkę dla samotnego stworka w naszym ogrodzie. Jest też kilka innych postaci, które poznacie już sami.

Sklep chętnie kupi wyhodowane przez gracza Pinaty za gotówkę potrzebną z kolei do dalszego rozmnażania i zabudowy ogródka, więc jak widzicie rozmnażanie zwierzaków to podstawa. Oczywiście po pewnym czasie w ogrodzie robi się ciasno, nawet pomimo jego powiększenia, trzeba więc umiejętnie walczyć z problemem przeludnienia.

Zabawa nie staje się za szybko sztampowa z jednego powodu – cały czas coś się dzieje. Gracz pielęgnując ogród zdobywa doświadczenie, co otwiera nowe opcje i możliwości. Pojawiają się nowe gatunki Pinat, stawiają inne wymagania przed graczem. Z czasem przyłażą też zupełnie wrogie gatunki, których nie da się oswoić i oganianie się przed nimi przestaje być tylko zabawą, ale jest koniecznością. Gra wprawdzie na początku mocno prowadzi za rączkę, skwapliwie pomagając i podpowiadając, potem jednak wcale nie ułatwia niektórych spraw. Dobrze, że pojawiają się pomocnicy, których można zatrudnić odciążając gracza od upierdliwych kwestii, a pozwalając mu się skupić na tym, co lubi najbardziej.

### →I VIVA PINATA!

Viva Pinata to gra prześliczna i niezwykle radosna, co widzicie na screenach. Jest też niezła pod względem technicznym – modele zwierzaków nie składają się z milionów polygonów, ale już ich futra kapitalnie powiewają na wietrze, jest płynniutko (no, jest lekkie chrupnięcie przy autosejwowaniu), a cała stylistyka przywodzi na myśl właśnie wyśniony, baśniowy świat. Przynajmniej ja chciałbym mieć takie sny, a nie o piłach łańcuchowych, burmakach i bohaterskiej śmierci Kima. Wracając jednak do naszej Pinaty, jest dostępna w pełnej polskiej wersji językowej (przełączcie w Xboksie lokalizację w dashboardzie na Polskę), a zlokalizowano ją wręcz wzorowo. Świetnie podłożono głosy postaci, w przejrzysty sposób przetłumaczono też wszelkie karty informacyjne. Słowem – bardzo dobra robota i nie mam się do czego przyczepić, choćbym nawet próbował. Bardzo pozytywne wrażenie pozostawia też muzyka i oprawa dźwiękowa – wchodzące co jakis czas krótkie kawałki są spokojne, mocno kojące, choć trafiają się też delikatne nuty niepokoju, gdy na przykład zacznie padać deszcz, albo w ogrodzie zacznie grasować dzika pinata. Zwierzaki wydają różne odgłosy – piszczą, chrząkają, pochrumkują. Całości dopełniają ambietnowe dźwięki ćwierkających ptaszków i już można poczuć się, jak na łące.

Zabawa nie ma końca, nie ma określonego jednego celu, do którego gracz musi dążyć. Hodowanie pinat i upiększanie swojego ogrodu ma stanowić rozrywkę samą w sobie i w istocie nią jest. Bo Viva Pinata to bardzo dobra zabawka – wprawdzie stawiająca raczej niewielkie wyzwania wytrawnym graczom, ale mocno relaksująca. Co innego z najmłodszymi adeptami padologii – dla nich może okazać się momentami za trudna. Na szczęście w grę wbudowano najprostszy, ale i najbardziej efektywny system pomocy dzieciom – zatrudniając do tego rodziców. Wystarczy podłączyć drugi joypad i już – pełna kontrola nad kursorem jest taka sama, jak w przypadku pierwszego gracza. Oczywiście rodzic skupi się raczej na dyskretnej i delikatnej pomocy maluchowi, ale gdy ten zaśnie, z pewnością sam zajrzy do jego ogrodu. Lub zacznie budowę swojego. Polecam, bo to zdecydowanie najlepsza gra Rare od czasów łyknięcia ich przez Microsoft i wygląda na to, że wracają do mocnej formy. Zobaczymy, co pokażą dalej.

**Gulash ■■**

**OCENA 8.5/10**

ODPRĘŻAJĄCA ZABAWKA DLA WSZYSTKICH

### XBOX LIVE!

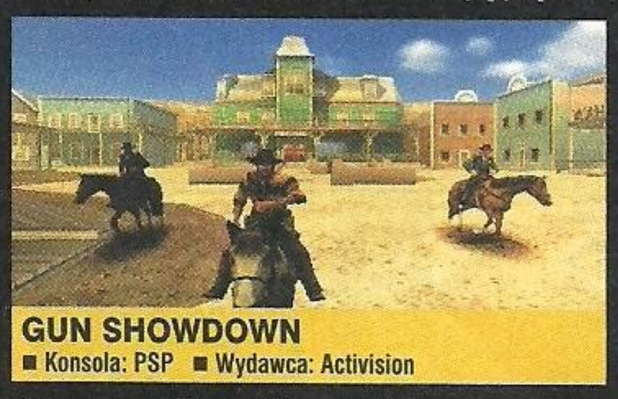
Właściwie jedyną rzeczą, która nie do końca zagrała w tej grze jest nie do końca wykorzystany potencjał, jaki daje Xbox Live! Jestem niemal pewien, że Rare obiecywało kiedyś możliwość zaproszenia innego posiadacza gry do obejrzenia naszego ogrodu i pochwalenia się – tego jednak zabrakło w ukończonej wersji gry, a wielka szkoda. Na pewno taki patent zwiększyłby motywację do pielęgnowania ogródka i hodowli. A co jest? Przede wszystkim tablice wyników, gdzie można porównać własne stworzenia z wyhodowanymi przez innych graczy – która Pinata jest więcej warta? Drugą opcją jest możliwość wysyłania paczek innym posiadaczom gry znajdującym się na liście przyjaciół. Można zapakować kilka pinat do skrzynki i je wysłać – jeśli przyjaciel nie ma kasy, można mu podesłać drogie sztuki, by je opylił i na tym zarobił. Ale można też podłożyć świnię, wsadzając do klatki dzikusa, który zacznie mu rujnować ogródek i siać dookoła zamieszanie. Aha, paczek nie trzeba otwierać. Do tego wszystkiego dorzucono jeszcze kilkadziesiąt achievementów.

# mArgines

## ZNALEZIONE POD BIURKIEM

**CAPCOM CLASSICS** REMIXED
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Capcom

Street Fighter II, Street Fighter II Championship Edition, Street Fighter II Hyper Fighting, Ghosts 'n Goblins, Ghouls 'n Ghosts, Super Ghouls 'n Ghosts, Commando, 1942, 1943, 1943 kai, Knights of the Round, Vulgus, Mercs, Son Son, Exed Exes, Gun, Smoke, Pirate Ship Higemaru, The King of Dragons, Eco Fighters – te gry zagościły na świeżo wydanej składance klasyków od Capcom. Lista dość obszerna, trzeba przyznać. Do tego znajduje się na niej kilka bardzo dobrych gier. Każdą z nich możemy w pewien sposób dopasować do naszych potrzeb – ustawiając poziom trudności, konfigurując rozkład przycisków, czy umożliwiając zapis stanu gry w dowolnym momencie. Mało tego – dodano możliwość grania z kolegą lub koleżanką za pomocą opcji sharing. Jeśli kochasz oldschool – atakuj. [qsh] ■■

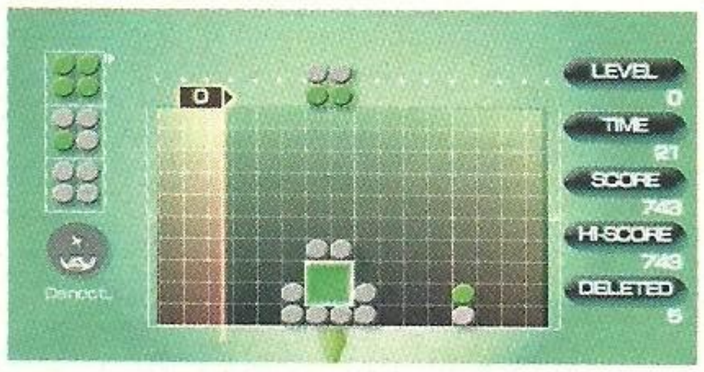


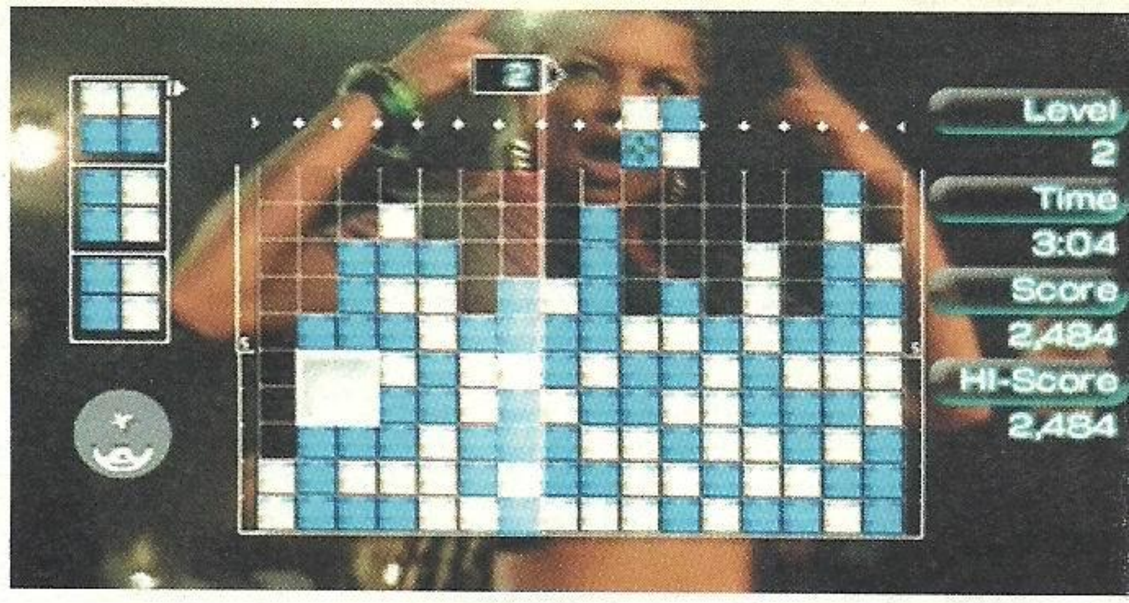
**GUN SHOWDOWN**
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Activision

Kolejna gra, która najpierw trafiła na duże konsole i ze sporym poślizgiem wylądowała na PSP z niby nowymi patentami. Tak naprawdę jest to trochę rozbudowana wersja produkcji, która dość dobrze została przyjęta rok temu. Otwarta struktura świata, realia Dzikiego Zachodu, ciekawa fabuła z nowymi misjami, tryby dla kilku graczy, porządna oprawa i uczta dla fanów gore – to o plusach pozycji. Brzmią one bardzo zachęcająco, ale ocena mocno leci na głowę przez sterowanie. Producenci nie radzą sobie z tą kwestią, przez to wiele gier traci na atrakcyjności. „Spluwę" warto jednak sprawdzić – zacisnąć zęby, przymknąć oczy na sterowanie i zagłębić się w świat Lucky Luke'a. Szczególnie, jeśli jesteś fanem tych klimatów – kolejna gra o tej tematyce pojawi się raczej nieprędko. [qsh] ■■

**POWER STONE** COLLECTION
■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Capcom

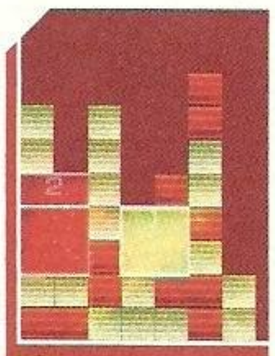
W 1999 roku konsolę Dreamcast zaatakował przybyły prosto z automatów Power Stone. Niepoważna bijatyka z kolorową grafiką przypominającą kreskówkę, rozrywkowym systemem walki i karykaturalnymi postaciami zdobyła sobie grono fanów i miano doskonałej gry na imprezy. PSP dostało właśnie pakiet zawierający dodatkowo drugą część gry. W jego skład weszło wszystko, czego można się było spodziewać. Tryb story, walki dla dwóch i nawet czterech zawodników, trening i masa mini-gier – każda z postaci zaczyna rundę z jednym kamieniem mocy i upuszcza go dostając po głowie. Zebranie trzech daje możliwość transformacji w super-postać. Ogólnie jest wesoło, beztrosko. Jeśli obok siebie masz zawsze kumpli – sprawdźcie ten tytuł. Zabawa samemu jest dość monotonna. [qsh] ■■




# LUMINES II

## LUMINES JEST JEDNĄ Z PIĘCIU GIER MOJEGO ŻYCIA. ZASKOCZENI?



**PSP**

- Wydawca: BuenaVista
- Producent: Q Ent.
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Prosty, wciągający system rozgrywki, muzyka, tryby zabawy.
ZŁE: Brak odtwarzacza teledysków, które przy okazji słabo służą za tło utrudniając widoczność.
BRZYDKIE: W Luminach nie ma nic brzydkiego poza tym, że kradną dosłownie każdą wolną chwilę.

MARCELLUS: Lumines zmieniło się bardzo i wcale. Bardzo, bo gra stała się większa, bardziej urozmaicona (więcej trybów zabawy) i ulepszona w każdym niemal aspekcie – są poziomy trudności do wyboru, można wykluczać wybrane „skórki" z listy, grafika też uległa lekkiej poprawie. Bez wątpienia jest to tym razem produkt bardziej kompletny. Wcale, bo zasady się nie zmieniły, a poziom wkręta nadal jest tak samo wysoki – zazwyczaj nie potrafię usiedzieć w jednej pozycji dłużej niż parę minut i tylko niektóre gry potrafią tak mnie wciągnąć, że ani drgnę przez długi, długi czas. A potem cierpię, gdy „mrówki" zasuwają mi po nogach czy rękach. Ale dla Lumines II skłonny jestem do wszelkich wyrzeczeń.

Jeśli tak, to prawdopodobnie nie mieliście przyjemności sprawdzić jej w akcji i nie potraficie sobie wyobrazić jak to możliwe, by gra logiczna stała na równi z Silent Hillami, MGSami, PESami, czy Residentami. Nie wiecie jeszcze, że wciąga jak bagno, uwodząc przede wszystkim przystępnością. Zasady są banalne, sterowanie tak proste, że do gry może zasiąść każdy, nawet ktoś, kto nigdy nie trzymał w ręku pada czy kieszonsolki. Wystarczy kilka sekund, żeby zacząć zdobywać pierwsze punkty, a po pierwszej przegranej przychodzi ochota na więcej, pojawia się myśl o śrubowaniu wyników, która, jak się z czasem okazuje, nie mija nawet po roku zabawy.

### →I UZALEŻNIENIE

Zastanawiałem się niedawno, czemu nie oceniliśmy pierwszych Luminków na dziesięć punktów. W końcu bez przesady można powiedzieć, że doczekaliśmy się pierwszego godnego następcy Tetrisa, z tak doskonale przemyślanym systemem rozgrywki, że ciężko wyobrazić sobie, co jeszcze mogłoby zostać usprawnione. Faktycznie, przy okazji drugiej części gry w tej kwestii nie zmieniono nic, nie wprowadzono żadnych udziwnień, natomiast rozbudowano dodatkowe tryby zabawy przy okazji grupując je dla wygody w bardzo czytelnym menu, które posiadacze Xboxa 360 mogli zobaczyć chociażby ściągając z Marketplace demo Lumines Live. I jak się okazuje, dopiero te dodatki pokazały jak wielu rzeczy brakowało w oryginale.

Przemiksowano stare kawałki zmieniając delikatnie wygląd niektórych skórek, wprowadzono także masę nowych nie ograniczając się przy tym do jednego stylu muzyki. Jest j-pop, rock, sporo muzyki elektronicznej, ambient, a nawet kilka teledysków (Missy Elliott, Fatboy Slim, Black Eyed Peas), których podczas gry nie da się oglądać, bo jest się skupionym na rozgrywce. Mile widziany byłby jakiś player pozwalający im się przyjrzeć na spokojnie, ale widać nikt w Q Entertainment nie wpadł na ten pomysł. W efekcie teledyski bardziej drażnią niż bawią, bo część z nich zupełnie nie nadaje się na tło – klocki są niewidoczne, co przekłada się na trochę nieuczciwe utrudnienie zabawy.

### →I KOŃSKA DAWKA

Nie oznacza to jednak, że **Lumines II** jest grą trudną. Najważniejszy tryb singleplayer, czyli Challenge podzielono na trzy klasy, od B (dla początkujących) do S (dla szefów). Jeśli nie czujecie się na siłach walczyć o najwyższą stawkę, po prostu próbujcie sił na łatwiejszych skórkach. W miarę grania odsłaniają się kolejne, dostępne później w tak zwanym Skin Mode pozwalającym na ustalenie własnej playlisty, więc jeśli ktoś nie polubi się np. z piosenką Pump It, może sobie tak ustawić plansze, żeby nigdy na nią nie trafić. Wydawałoby się, że jest to drobnostka, ale dla początkujących graczy to przydatne rozwiązanie pozwalające im na spokojnie i na prostszych planszach uczyć się coraz bardziej skomplikowanych taktyk. Skórek jest sporo, około stu, ale nie wiem dokładnie ile, bo sam wciąż walczę o kolejne. Do tej pory przeszedłem wszystkie trzy poziomy trudności odkrywając przy tym tryb Enduro, w którym można próbować sił grając po kolei na absolutnie każdej odkrytej wcześniej skórce. Wypełniłem też prawie wszystkie pięćdziesiąt zadań (pięć razy zdobyć bonus za pozostawienie jednego koloru na planszy, w siedmiu krokach oczyścić planszę itp.), wygrałem na dziesięciu poziomach pojedynek z konsolą i zacząłem tryb Time Attack, co w sumie przełożyło się na osiemdziesiąt pięć skórek. Został jeszcze Puzzle Mode, ale jeszcze nie rozgryzłem jak układać klocki, żeby ustawiły się w wymaganym kształcie. To już wyższa szkoła jazdy, po której pojedynki Ad Hoc z innymi fanami Luminków wydadzą się dziecinnie prostą igraszką. Jakby komuś było mało przygód może powalczyć w trybie tworzenia podkładów muzycznych do skórek i następnie wysyłać je znajomym żeby sprawdzili przy nich swoje umiejętności.

### →I MIĘDZY OCZY

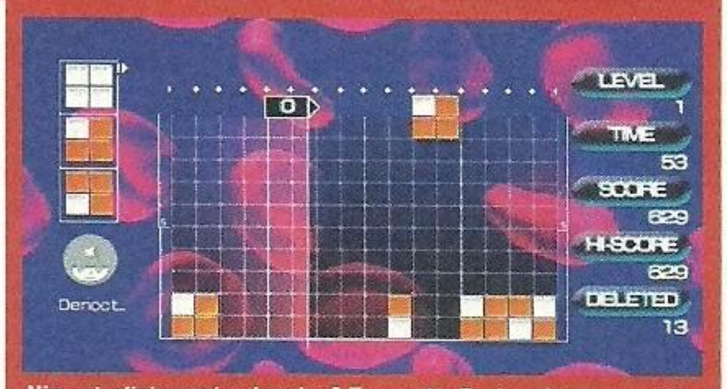
**Lumines II** jest bardziej dopieszczone, konkretniej rozbudowane pod kątem trybów i do tego ładniejsze niż część pierwsza. Skórki są o wiele ciekawsze, a rządzą na przykład te, gdzie w klockach co chwila pojawiają się różne litery, albo zamiast z kwadratami należy radzić sobie ze spadającymi z góry ekranu jajkami. Wydaje mi się, że klocki nie wyglądają tak bardzo dwuwymiarowo, są masywniejsze, jakby pocieniowane, by nie prezentowały się zbyt płasko.

Czy zatem druga część okazała się lepsza od „jedynki"? Na pewno tak, chociaż ja zdecydowanie wolę grać w oryginał, gdzie nie dało się wykręcić powyżej miliona punktów, a żeby zbliżyć się do tej granicy, trzeba było poświęcić absurdalnie dużo godzin na ćwiczenia. Dwójka jest zwyczajnie za prosta, klocki spadają nieco za wolno i dopiero w trybie Enduro tempo podkręca się w okolicach siedemdziesiątej skórki. Ale... Gdyby mi się nie podobało, to czemu wciąż gram w każdej wolnej chwili? Kupować bez wahania!

**Mielu** ■■

**OCENA 9.0/10**
OSTROŻNIE! CZASOPOŻERACZ!

### Geniusz w kilku słowach




Nie potraficie grać w Luminy? To proste. Z góry ekranu spadają kwadratowe bloczki składające się z czterech małych klocków pomalowanych na jeden z dwóch kolorów. Zależne są one od tak zwanych „skórek", a więc od ogrywanej muzyki i wyświetlanego obrazu. Bloczki można dowolnie obracać, w zależności od upodobania zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara tak, żeby układać na polu gry jednokolorowe kwadraty, prostokąty, lub trochę bardziej skomplikowane kombinacje tych form. W tym czasie przez ekran, od lewej strony do prawej, przechodzi tak zwana linia czasu, kasująca za każdym razem utworzone figury, za co naliczane są punkty. Jeśli zabuduje się cały ekran gra się kończy. Co jeszcze trzeba wiedzieć? Że klocki nie są ze sobą trwale złączone i jeśli część kwadratu zatrzyma się na leżącym już na planszy innym klocku, reszta oderwie się i będzie spadać dalej. To wprawdzie nie wszystko, ale na początek więcej nie trzeba.

■ Do gry dołączono demo Every Extend Extra, ale kogo to obchodzi jeśli ma do dyspozycji nowe Lumines?

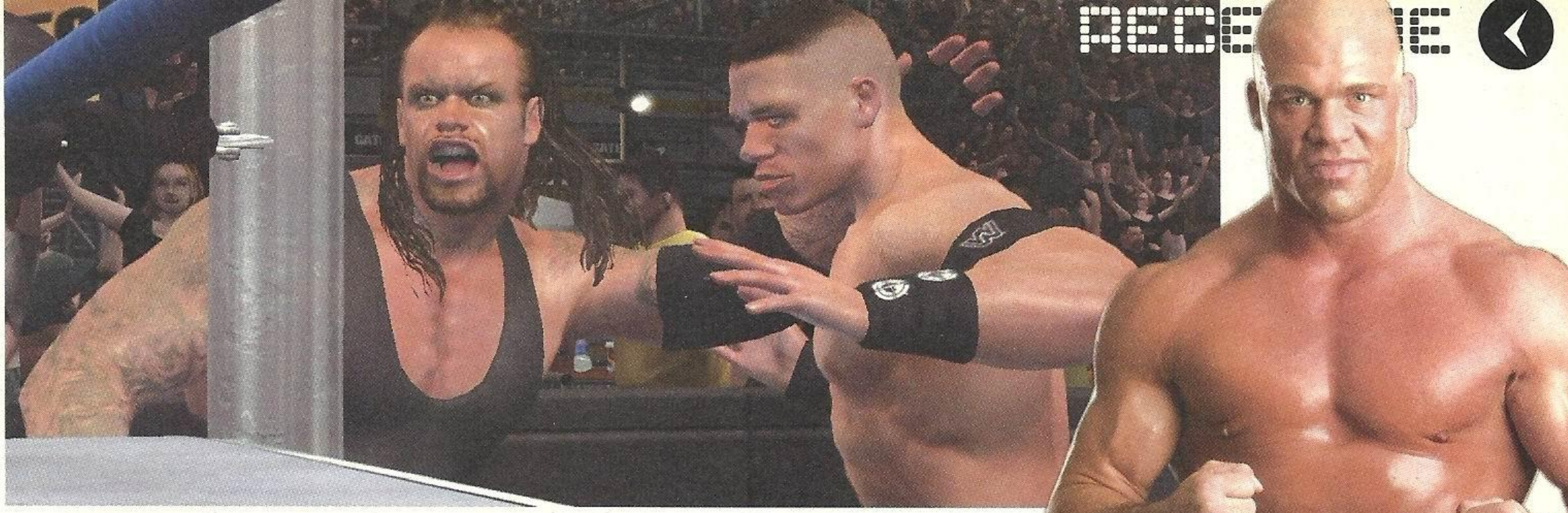
新 neo PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII | DS

Tom Clancy's RAINBOW SIX® VEGAS

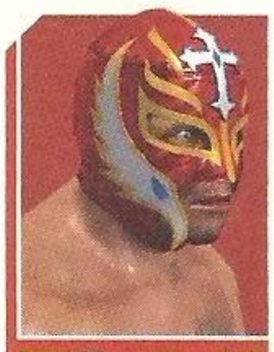
新プラス neo PLUS

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS



# WWE SMACKDOWN vs RAW 2007

## NOWY SMACKDOWN NA DUŻE KONSOLE... NOWY?



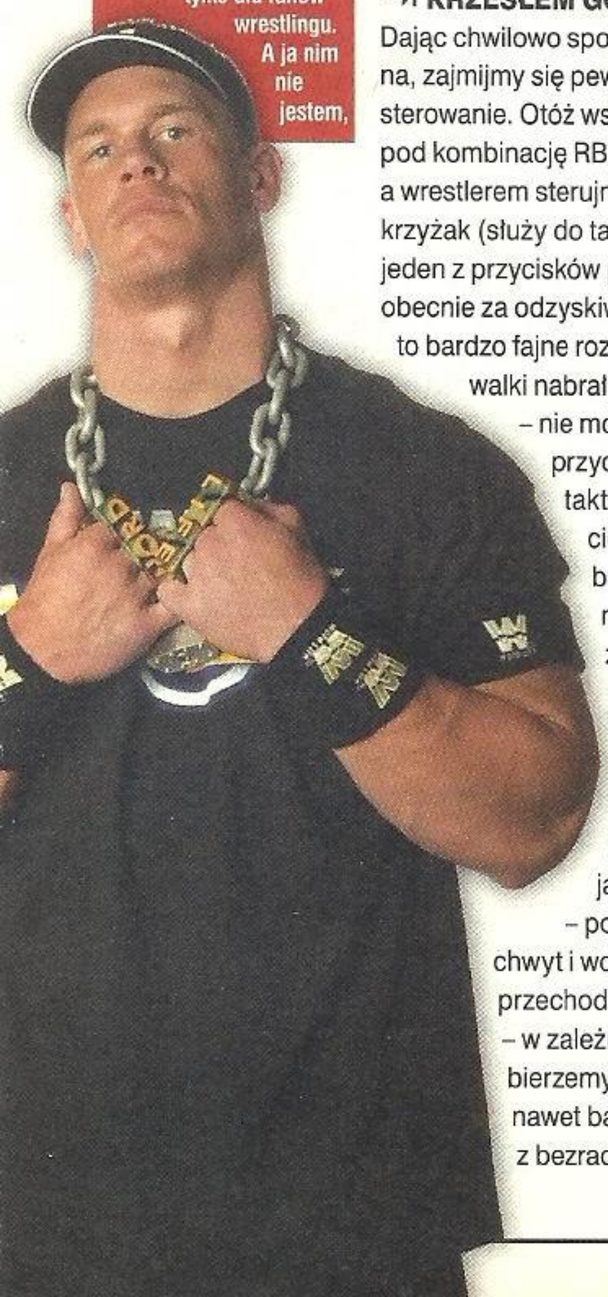
PS2 | Xbox | Xbox 360

- Wydawca: THQ
- Producent: Yukes
- Liczba graczy: 1-6

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Nowy system sterowania wymaga przyzwyczajenia, ale się sprawdza.
ZŁE: Potworne czasy ładowania, przeniknięcia zawsze i wszędzie.
BRZYDKIE: Włosy div wyglądają skandalicznie.

GULASH: Mijają dni, mijają lata, a faceci w rajtuzach dalej mnie nie kręcą. Doceniam rozbudowany system chwytów, ciosów i uników, ale to gra tylko dla fanów wrestlingu. A ja nim nie jestem,



Niby tak, niby nie. Trudna, mówię Wam, sprawa z tym nowym wrestlingiem od THQ. Nadal świetnym, ale już z lekka spoczywającym na laurach. Sami zresztą pomyślcie – pierwszy Smackdown pojawił się jeszcze na PS one w 2000 roku i od tego czasu stosunkowo niewiele się w nim zmieniło pod względem samej formuły rozgrywki, o silniku gry nie wspominając. Wiem, że wspomnienia są złudne i zazwyczaj bardziej kolorowe, ale jak oglądałem wejściówkę Triple H w Smackdownie na X360, to nie zrobiła ona na mnie takiego wrażenia, jak kiedyś na PS one.

Widać, że silnik tej gry naprawdę domaga się poważnego tuningu, a nie tylko dostosowywania do coraz to wyższych rozdzielczości kolejnych generacji konsol. Owszem, animacja jest lepsza niż kiedyś, bardziej naturalna, ale już przeniknięcia postaci przez wszystko, przez co mogą przeniknąć, na które przymykałem oko w wersjach na PS2, na X360 bolą o wiele bardziej. Np. w przeprogramowanej scence, gdy jeden wrestler „uciera nosa" drugiemu, jego ręka potrafi wniknąć mu dość głęboko w twarz. No i te włosy – niby falują, ale ciągle wnikają w ciało nosiciela, a u kobiet, które mają nieco bardziej bujne fryzury, wyglądają naprawdę słabo. Na PS2 już zdążyłem się do tego przyzwyczaić, ale miałem nadzieję, że moc X360 przyniesie nową jakość. Niestety – nie.

### →I KRZESŁEM GO, KRZESŁEM!

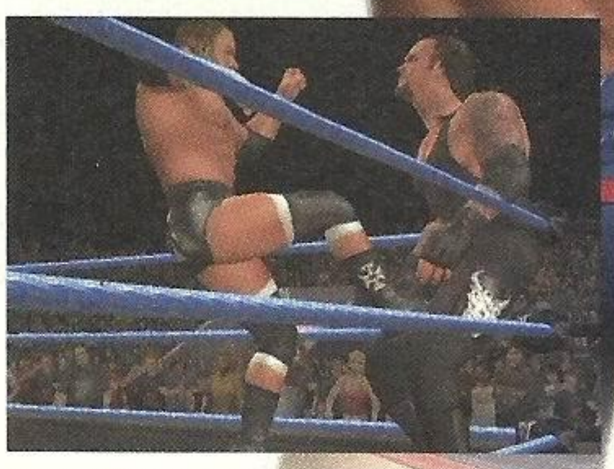
Dając chwilowo spokój grafice nowego Smackdowna, zajmijmy się pewną innowacją, jaka dotknęła sterowanie. Otóż wszelkie chwyty przeniesiono pod kombinację RB/R1 i prawego analoga, a wrestlerem sterujmy lewą gałką, co uwolniło krzyżak (służy do tauntowania przeciwników) oraz jeden z przycisków podstawowych, odpowiadający obecnie za odzyskiwanie staminy. Z jednej strony to bardzo fajne rozwiązanie, bo dzięki niemu walki nabrały nieco taktycznego wymiaru – nie można walić bez opamiętania po przyciskach i stosować ulubionej taktyki z poprzednich części, czyli ciosów z rozbiegu, bo zawodnik bardzo szybko się przez to męczy. Z drugiej – trochę czasu zajmuje przestawienie się na ten nowy sposób sterowania, ale ogólnie sprawdza się on całkiem nieźle i jest nieco wszechstronniejszy niż dotychczas. No i fajnie, że doszła jakaś interaktywność w rzutach – po złapaniu przeciwnika w mocny chwyt i wciśnięciu prawego analoga przechodzimy do interaktywnych rzutów – w zależności, którą z kombinacji wybierzemy, inny będzie efekt. Można się nawet bawić przed wykonaniem rzutu z bezradnym wrestlerem – kręcić nim, gdy trzymamy go na barkach albo robić przysiady, by popisać się siłą. Podobnie działa ten motyw, gdy podprowadzimy przeciwnika do specjalnego punktu (liny ringu, barierki, stoły komentatorskie, narożniki ringu, schodki) – włącza się mini-gra, w której należy wykonywać pojawiające się na ekranie polecenia.

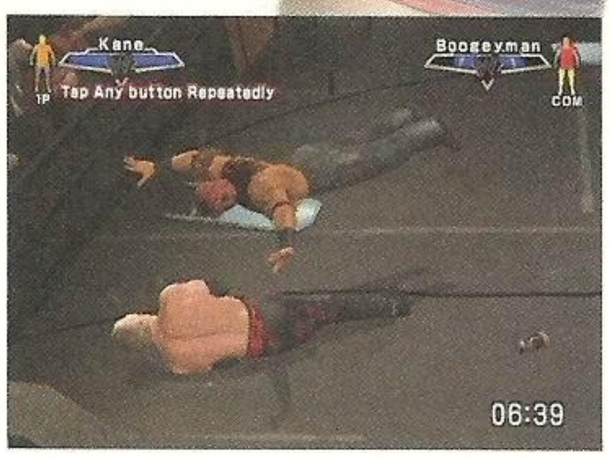
Inna sprawa to AI konsoli, które jest strasznie wkurzające – co jakiś czas przeciwnik staje się na dłuższą chwilę mistrzem reversali i potrafi skontrować kilka naszych akcji pod rząd, w tym finishery. Wiąże się z tym jeszcze jedna słaba moim zdaniem akcja – przez pewien czas męczyłem się strasznie w ladder matchu. Cuda robiłem, męczyłem oponenta daleko od ringu, żeby nie zdążył wrócić, biłem go wszystkim, co wpadło pod rękę, zakładałem po kilka finisherów z rzędu, skakałem z narożnika na leżącego na stole komentatorskim... Nic się nie dało zrobić – zawsze udawało mu się jakimś cudem zdobyć pas. W końcu zamiast się wysilać, walczyć i w ogóle robić show – poczekałem aż przeciwnik sam wlezie na drabinę i prawie „urwie" pas, wtedy założyłem mu finishera z drabiny (są specjalne finishery sytuacyjne – na drabinie, na stole komentatorskim, przy trumnie w meczu Buried Alive...) i było po sprawie. O ile w poprzednich, przegranych starciach tłukłem się i piętnaście minut, to tym razem zajęło mi to zaledwie około trzech (!).

Kolejną bolączką, która potrafi obrzydzić walki, jest „overselling", czyli przesadne „sprzedawanie" ciosów. Jak wiadomo we wrestlingu ciosy nie są prawdziwe, więc zawodnicy udają, że dostali – co nazywamy właśnie „sprzedawaniem". W Smackdownie sprzedają aż do przesady – kładą się i zwijają z bólu przez długie sekundy (zwłaszcza po spadnięciu z drabiny), co sprawia, że przeciwnik ma szansę założyć kolejną dźwignię lub cios, który też trzeba dobrze „sprzedać"... I tak kilka razy z rzędu, jeżeli w odpowiednim momencie nie skontrujemy (co jest trudne). Ogólnie jednak nie są to jakieś koszmarne utrudnienia w zabawie – trzeba się po prostu przyzwyczaić do nowego sterowania, grać z głową i przełknąć nadmierną „sprzedaż".

### →I ŚLICZNY JAK KANE

A ten, jak wszystkim fanom WWE wiadomo, do najpiękniejszych nie należy. No właśnie – niby postacie są duże i ładnie animowane, ale gigantycznej różnicy pomiędzy wersjami na starą i nową generację konsol nie widać. Podbita rozdziałka i bardzo efektowny efekt potu na umięśnionych ciałach wrestlerów, to nieco za mało jak na możliwości X360. Zaś na PS2 zostało po staremu, czyli jak na możliwości tej konsoli dobrze, ale na pewno nie wybitnie. Za to udźwiękownie się poprawiło, zwłaszcza w bardzo fajnym trybie kariery – większość najważniejszych postaci ma nagrane swoje kwestie, komentarz też jest nienajgorszy i zgrywa się zwłaszcza z wydarzeniami około ringowymi, czyli kolejnymi potyczkami słownymi






wrestlerów, zdradami, sojuszami i tak dalej. Poza tym jest jeszcze tryb General Manager dla fanów samodzielnego ustawiania walk na kolejne gale i decydowania o wszelkich konfliktach między zawodnikami. No i oczywiście pokaźna liczba najróżniejszych walk w najbardziej wymyślnych konfiguracjach z drabinami, klatkami, krzesłami i wszelkimi innymi narzędziami wrestlerskiego fachu. Z nowości jest Money in the Bank, czyli sześciu wrestlerów przeciwko sobie i drabiny dla ubarwienia zabawy.

Smackdown vs RAW nie zawodzi i pozostaje najlepszym wrestlingiem na rynku, ale na to można było w ciemno stawiać jeszcze przed premierą – nawet pijana małpa z brzytwą nie dałaby rady sprowadzić tej gry do poziomu Showdown: Legends of Wrestling. Ale chciałoby się też czegoś więcej. Może za rok. Może za dwa.

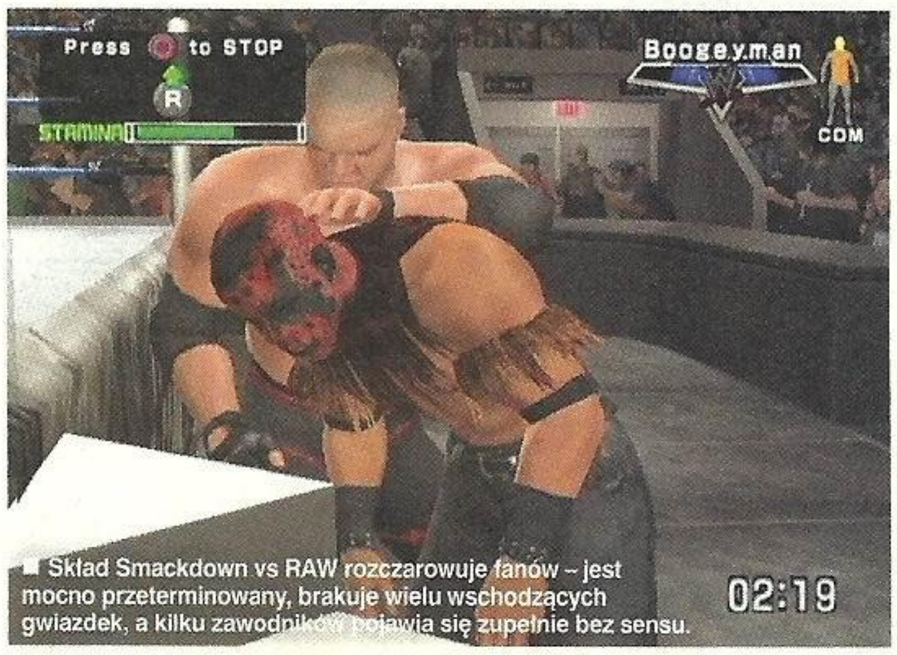
**Marcellus** ■■

**OCENA 8.3/10**

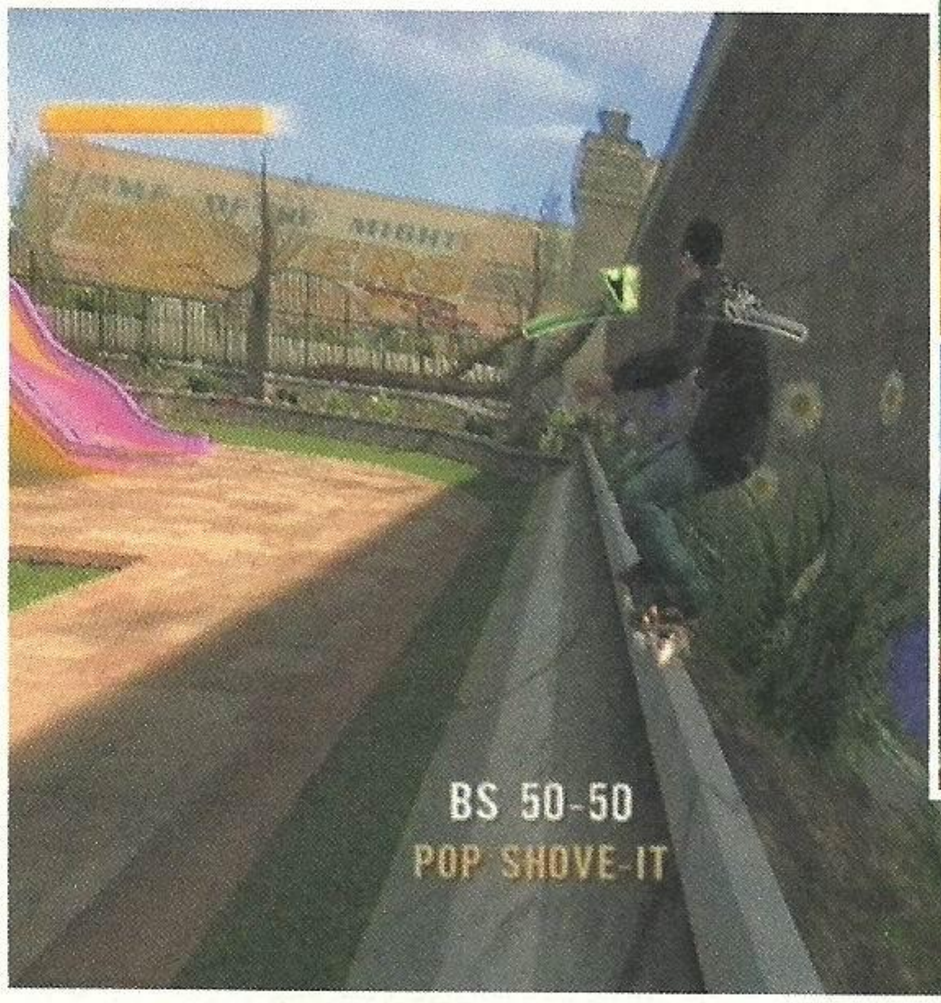
NIBY NIE ZAWODZI, ALE TEŻ NIE POWALA.

### IT'S TRUE, IT'S DAMN TRUE

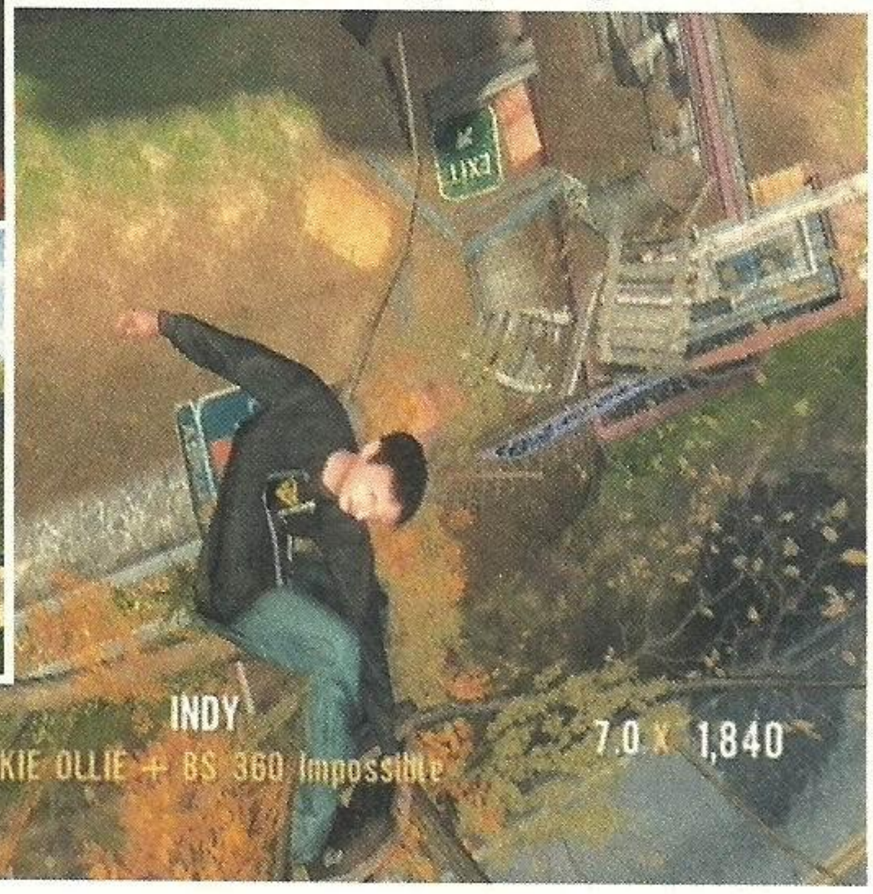
**Ostatnio zawrzało w światku wrestlingowym za sprawą jednej z największych gwiazd WWE – Kurta Angle. Były złoty medalista olimpijski w zapasach od kilku lat jest jedną z najważniejszych postaci we wrestlingu w ogóle, zawodnikiem, który świetnie „sprzedaje" ciosy i robi niesamowite akcje w stylu splasha z saltem do tyłu ze szczytu klatki (czyli z ponad trzech metrów!) wprost na matę ringu! Swoje zaangażowanie przypłacił niestety uzależnieniem od silnych środków przeciwbólowych oraz wieloma groźnymi kontuzjami . Gdy szefostwo WWE zdało sobie z tego sprawę, postanowiło wysłać Angle'a na odwyk i leczenie. Ten niby się zgodził, ale już następnego dnia podpisał kontrakt z konkurencją WWE – TNA. Znawcy tematu (thnx Stinger!) twierdzą, że Kurt Angle może w niedalekiej przyszłości podzielić los Eddiego Guerrero, który zszedł z tego świata w okolicach premiery poprzedniej części Smackdowna... A co ma to wspólnego z grą? Ano to, że Kurt Angle jest w niej jedną z najważniejszych i najmocniejszych postaci i sporo miesza w trybie kariery.**




Skład Smackdown vs RAW rozczarowuje fanów – jest mocno przeterminowany, brakuje wielu wschodzących gwiazdek, a kilku zawodników pojawia się zupełnie bez sensu.



■ Sam nie raz rzucałem padem o ścianę nie mogąc wykonać żądanego grinda lub odchodziłem od konsoli czerwony ze złości, ponieważ nie zmieściłem się w wyznaczonym czasie. Trzeba jednak przyznać, że ilość zadań, jakie postawili przed nami autorzy jest olbrzymia i ukończenie gry zajmie trochę czasu.



# TONY HAWK'S PROJECT 8

## NIE JEST DOBRZE, GDY DO ROBIENIA NOWYCH CZĘŚCI ZNANYCH SERII WYZNACZA SIĘ DRUGOLIGOWCÓW

**PS2 | Xbox**

- Wydawca: Activision
- Producent: Shaba
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** Dobrze, że jeszcze na PS2 i Xboxa.
**ZŁE:** To już tylko czesanie kombosów, a nie skejtowanie.
**BRZYDKIE:** Porównanie do wersji na X360G

**GULASH:** Gdy myślę o produkcjach Neversoft, przypomina mi się początkowa fascynacja tym tematem. Nie ma co ukrywać – pierwsze, szczególnie dwie, części gry były niesamowite. Transfer na PlayStation 2 także nie wyszedł najgorzej, ale już dwa Undergroundyprzemilczę, bo na serio – szkoda o tym rozmawiać. American Wasteland to niejako uśmiech w stronę korzeni, o dziwo nawet udany. A Project 8? Mimo obietnic to dalej praktycznie ten sam Tony. Dla fanów jak znalazł, niefanów odstraszy. Wersja na PS2 i Xboxa została graficznie skarlona przez X360. Cóż, takie życie.

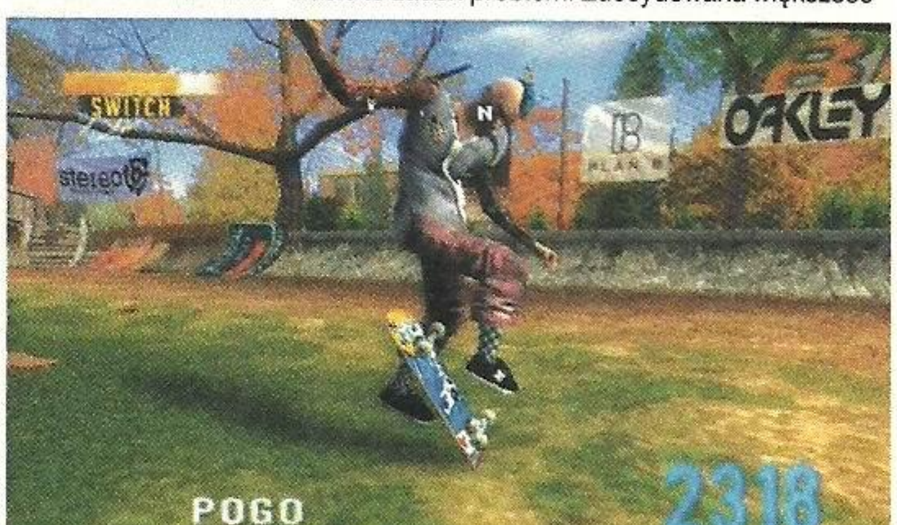
Na początku warto zaznaczyć, że THP8 to w zasadzie dwie gry. Jedna z nich, dostępna na next-geny (a może raczej już current-geny) jest bazowana na całkowicie nowym, zbudowanym od podstaw silniku. Drugą, na PS2 i czarnego Xboxa, stworzoną przez partaczy z Shaba (pamiętacie te ich żałosne niby-wyścigi na deskorolkach?), w oparciu o silnik American Wasteland, zająłem się ja.

### →I A U NAS NA MIEJSCÓWCE

W odróżnieniu do next-genowej wersji THP8, na PS2 i Xboksie nie mamy do czynienia z jednym, olbrzymim miastem, po którym możemy dowolnie podróżować. Zamiast tego autorzy postanowili podzielić grę na dziewięć aren, w tym jedną czysto treningową, gdzie możemy udowodnić, że jesteśmy kolejnym objawieniem skateboardingu. Czasy ładowania pomiędzy poszczególnymi planszami nie są długie, a ponadto na małym ekranie gra serwuje nam krótkie, deskorolkowe filmy.

Aby uzyskać dostęp do kolejnego etapu, należy zaliczyć określoną ilość zadań otrzymanych przez napotkane na danej miejscówce osoby. Wyzwania stawiane przed nami związane są głównie z samą jazdą na deskorolce, a mniejszy nacisk położono tutaj na wszelkiego rodzaju zbieranie literek, puszek czy innych równie interesujących przedmiotów. Nie można jednak powiedzieć, że w THP8 zabrakło tego elementu, ponieważ znajdziemy tu tzw. classic challenge, czyli nic innego jak zadania, do których przyzwyczaiły nas starsze gry serii – zbierz literki SKATE, wyczesz określoną ilość punktów, znajdź ukrytą płytę (tak, już nie kasetę!) z filmem, itp.

Sedno THP8 to jednak wyzwania, gdzie musimy wyczesać odpowiedni trik, zrobić długiego manuala, podążać za kamerzystą, który oczekuje od nas konkretnych ewolucji, albo zademonstrować, że mega kombos na zaplanowanej przez autorów trasie to żaden problem. Zdecydowana większość zadań oferuje trzy stopnie trudności – amatorski, pro i sick, czyli mówiąc po naszemu – chory. Różnica polega najczęściej na długości kombosa, ilości punktów do zdobycia lub stopnia zaawansowania triku, który należy wykonać. Do ukończenia gry wystarczy zaliczyć wszystkie zadania na poziomie amatorskim i nie jest to specjalnie trudne. Natomiast z pro i sick bywa różnie. Czasem nie jest aż tak ciężko, ale pojawiają się zadania, które są na serio chore i stanowią niemałe wyzwanie.




### →I SKATEBOARDING? ŻARTY...

Projekt etapów może się podobać lub nie. Dla mnie nie jest to powiew geniuszu, a jedynie w miarę dobrze wykonane rzemiosło. Nie mówię tutaj o sferze wizualnej gry, tylko o podejściu do gameplay'u. Boli mnie, że tak naprawdę THP8 to gra o czesaniu mega kombosów, gdzie po drodze zatracił się duch skateboardingu. Nie ma tutaj magii pierwszych części gry, gdzie znalezienie kolejnej „ścieżki zdrowia" wywoływało radość. Zamiast tego mamy mnóstwo rurek i krawędzi, które krzyczą „grinduj po mnie!". Momentami miałem wrażenie, że wystarczy trzymać trójkąt, a skater sam wskoczy na kolejną poręcz. Do tego dochodzi niemały grzech Shaba, a mianowicie podpięcie manuala pod kwadrat. Wyobrażacie to sobie?! Nie trzeba już wciskać góra, dół lub odwrotnie, aby zacząć jazdę na dwóch kółkach! Co więcej, podczas schodzenia z rampy nie ma konieczności wykonywania reverta, który jest dostępny chyba tylko dla zasady! Z kolei ciekawa i fajna rzecz to włączanie zwolnionego tempa po wciśnięciu lewej analogowej gałki. Nie można też zapomnieć o nail-the-trick. Otóż, gdy jesteśmy w powietrzu, wciśnięcie obu analogowych gałek zwalnia grę, kamera pokazuje tylko nogi skatera oraz deskorolkę, a my za pomocą gałek kontrolujemy obie kończyny. Dzięki temu możemy poczuć się jak prawdziwy pro, na przykład czesząc idealnego 360 flipa! Szkoda tylko, że gra nie nazywa wykonanych przez nas trików, a jedynie daje nam za nie punkty. Boli też brak większego wykorzystania tej nowinki na szerszą skalę.

### →I PATRZ NA MNIE JAK MÓWIĘ!

THP8 wygląda fajnie. Wszystko jest dopracowane, postacie skaterów, mimo że pozbawione są motion capture dostępnego w wersji next-genowej, ruszają się całkiem dobrze, otoczenie także nie budzi większych zastrzeżeń. Co prawda umiejscowienie jednego z etapów w wesołym miasteczku i ślizganie się po rogach smoka uważam za absurd, ale pomijając to, mamy do czynienia z naprawdę ładną grą. Rozpisywanie się o ilości skaterów, firmowych ciuchów czy całej otoczce, takiej jak trailery filmów deskorolkowych czy prezentacje poszczególnych prosów, uważam za bezsensowne. To zawsze było w tej grze i byłbym mocno zdziwiony, gdyby autorom udało się to zepsuć. Podobnie sprawa ma się z soundtrackiem – mnóstwo licencjonowanych kawałków, od reggae przez hiphop, rock i punk, a na metalu kończąc.

**Tony Hawk's Project 8** to jednak całkiem sprawnie zrobiona gra. Wygląda i brzmi fajnie, jest rozbudowana, stanowi wyzwanie zarówno dla początkującego jak i doświadczonego, konsolowego skatera. Problem polega na tym, że to już ósma część tej sagi i szczerze mówiąc, nie wnosi wiele do gatunku.

Jeśli jesteście fanami czesania milionowych kombosów, być może jest to rzecz dla Was. Ja oczekuję jednak czegoś innego – gry, która przekłada jazdę na desce na konsolowe realia, która pozwala czerpać radość z odkrywania nowych możliwości, gdzie każdy kolejny trik jest czystą przyjemnością. Tutaj po prostu tego nie znalazłem.

**Nolster** ■■

**OCENA 6.5/10**

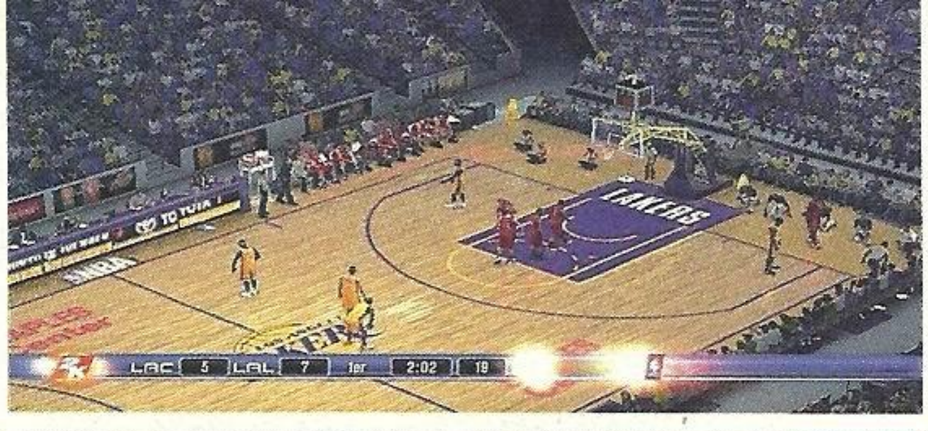
**THP8 OSIĄGNĄŁ POZIOM SHABA, SHABA-DA**

## Co napędza Project 8?

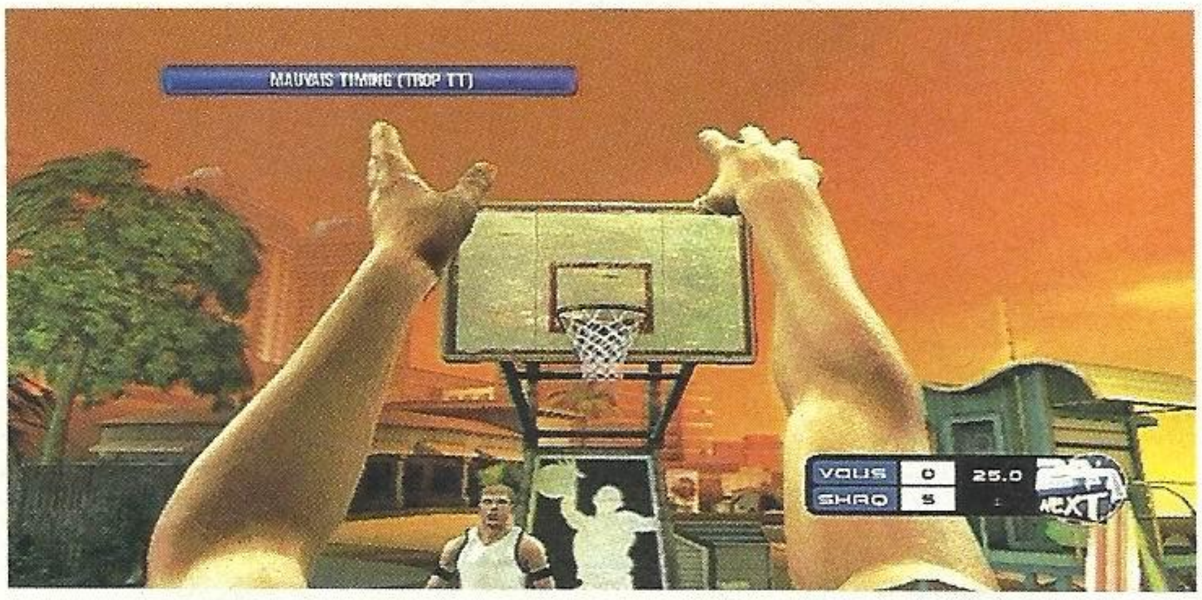
W THP8 gramy stworzoną przez siebie postacią, a pozostałych skaterów możemy wybrać tylko w trybie dla dwóch graczy lub aby swobodnie pojeździć za pomocą opcji Free Skate. Są trzy modele postaci (punkowiec, hiphoper lub dzieciak), które następnie pieścimy dobierając im ciuchy lub akcesoria.

Seria przyzwyczaiła nas do gigantycznej wręcz ilości dostępnych trików. Tak też jest i tym razem. Praktycznie każda ewolucja, o jakiej można pomyśleć znajduje się w grze. Dodatkowo triki możemy przypisywać pod wybrane kombinacje przycisków, aby mieć łatwy i szybki dostęp do ulubionych manewrów.

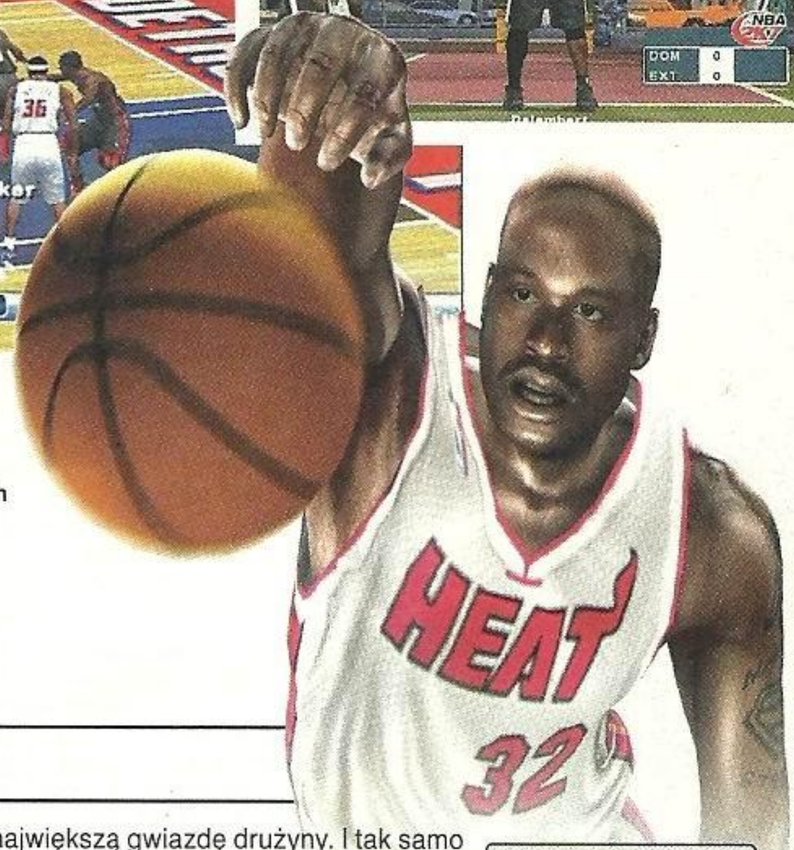
Podczas naszej „drogi do gwiazd" spotkamy szereg znanych postaci. Oprócz papy Tony'ego, znalazł się tu na przykład nieokiełznany Bam, czy masta Ryan Sheckler. Całą fabularną część gry, jeśli można tak to określić, napędzają scenki właśnie z ich udziałem. W roli naszego dobrego wujka wystąpił Jason Lee – kiedyś także skater.




■ Jak słusznie się domyślacie, screeny 16x9 prezentują wersję next-genową, podczas gry standardowe 4x3 to zrzuty z PlayStation 2. Różnica jest olbrzymia, ale może być jeszcze większa.



■ W pewnym stopniu niepokojące jest to, że NBA 2K zaczyna nieco cierpieć z tego samego powodu, z którego niegdyś narzekałem na serię NBA Live – animacji ruchów i zagrań w czasie których nie da się nic zrobić ani ich przerwać – trzeba cierpliwie czekać do końca.




# NBA 2K7

## WOLICIE GRAĆ Z PRZYSTOJNIAKAMI CZY ZE SPRYCIARZAMI?

Xbox 360 | PS2 | Xbox

- Wydawca: 2K Games
- Producent: Visual Concept
- L. graczy PS2: 1-8 (10)
- L. graczy X360: 1-4 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** Realizm, ilość zagrywek, tryb Association.
**ZŁE:** Czasami lekko „opóźnione" SI.
**BRZYDKIE:** Przeniknięcia i twarze niektórych graczy.

**GULASH:** Muszę przyznać, że Marcel z tym porównaniem do PESa utrafił – NBA 2K7, podobnie jak PES6, stało się grą bardzo trudną i stosunkowo mało przystępną dla „świeżaków". Ciężko o pozycję do rzutu, trzeba nieźle się napocić zarówno w ataku, jak i w obronie. Wolę gry w stylu NBA Street – szybkie, proste i przyjemne, ale fani koszykówki nie powinni się wahać – NBA 2K7 to gra stworzona specjalnie dla nich.

NBA 2K to seria, która powszechnie uznawana jest za coś w rodzaju PESa wśród koszykówek – najbardziej realistyczna, grywalna, głęboka, a także najładniejsza. W przeciwieństwie do PESa jest oczywiście w pełni licencjonowana, co z pewnością boli EA, którzy konkurencji na rynku amerykańskiego footballu wyrwali zęby, gdy wykupili licencję NFL na wyłączność. Prawda jest bowiem taka, że NBA Live odkąd w 2000 roku na Dreamcaście pojawiło się NBA 2K rokrocznie przegrywa w kategorii „średnia ocen". Tym razem nie jest inaczej, choć gra cierpi na pewne „rozdwojenie jaźni", które zasugerowałem w lidzie.

### →| PIĘKNA, ALE NIECO OPÓŹNIONA

Na X360 **NBA 2K7** wygląda tak, że proszę siadać i podziwiać – gdyby obok siebie postawić dwa telewizory LCD i na jednym zapuścić grę, a na drugim transmisję meczu w HD, to z pewnej odległości ciężko byłoby rozróżnić co jest grą, a co prawdziwym meczem! Z kolei gdyby postawić LCD z tą grą koło zwykłego telewizora, takich problemów by nie było – gra na pierwszy rzut oka jest ładniejsza. Oczywiście z bliska widać, że animacja zawodników nie jest perfekcyjna, że czasami wydają się leciutko lewitować nad parkietem (który swoją drogą błyszczy się po prostu niewiarygodnie, a odbija się w nim dosłownie wszystko, nawet najnowsze najkacze LeBrona.

Wygląd niektórych graczy też rozbija szczękę o podłogę – wszystkie tatuaże widać jak na dłoni, pot błyszczy w świetle jupiterów, a twarze wyglądają jak żywe. Niestety – nie u wszystkich, większość zawodników wygląda jak zrobiona w edytorze postaci – twarze niby podobne, ale tak nie do końca. I gdy np. Shaq czy D-Wade są nie do pomylenia, to już Steve Nash czy Manu Ginobili wyglądają tak, że trzeba nieco dobrej woli, by dopatrzyć się podobieństwa do ich rzeczywistych odpowiedników. Mam nadzieję, że z każdym rokiem będzie jednak coraz lepiej pod tym względem. Fachową rzeczą jest też indywidualna animacja ruchów poszczególnych zawodników – dużo graczy rzuca i rusza się w charakterystyczny dla siebie sposób.

Jednak nie wszystko jest perfekcyjne – nadal grę prześladują przeniknięcia – nie raz widać, jak graczom ręce wnikają w korpusy przeciwników podczas walki o piłkę, faule są gwizdane, gdy nie było rzeczywistego kontaktu, a dłonie po wsadzie nie zaciskają się na obręczy, tylko w powietrzu wokół niej. No ale nie można mieć najwyraźniej wszystkiego – z next-genowych efektów musimy zadowolić się falującymi koszulkami, potem na graczach i wysoką rozdzielczością tekstur. A NBA 2K, jak większość serii przechodzących z jednej generacji konsol na drugą, czeka poważna rekonstrukcja silnika gry. A być może napisanie go od nowa, tak by wykorzystywał cały potencjał nowych konsol. Na co zresztą bardzo liczę.

### →| BRZYDKA, ALE CWANA.

Nie da się ukryć – wersja na PS2 jest brzydsza, gdy ogląda się ją zaraz po wersji next-gen. Na to nie ma rady. Niższa rozdzielczość, mniej efektów, sztywne (nie z brudu) koszulki, areny zmagań dwumetrowych multimilionerów (w NBA jest chyba najwyższe stężenie milionerów wśród sportowców) oczywiście również nie są tak ładne, jak na nowej generacji konsol. Ale PS2 ma jednak pewną przewagę – jest nią lepiej wykorzystujący możliwości konsoli silnik gry. A zwłaszcza jego część odpowiedzialna za SI zawodników. Owszem, na konsoli nowej generacji trudno jest o pozycję do rzutu, bo przeciwnicy świetnie podwajają i pomagają sobie w obronie, trzeba więc grać zespołowo i podaniami, a nie liczyć wyłącznie na największą gwiazdę drużyny. I tak samo jest na starej konsoli, ale tu przynajmniej ani razu nie zauważyłem prostych błędów przetrzymania piłki poza przysługujący czas na jej rozegranie. Lekko się moi drodzy zdziwiłem, gdy w pewnym momencie gracz drużyny przeciwnej po prostu stał sobie z piłką w dłoniach, kiedy zegar odliczał ostatnie sekundy z 24. Nie zrobił nic, nawet nie próbował rzucić. Wychodzi na to, że SI na starej generacji jest wyższe niż na nowej, gdzie cała para idzie póki co w grafikę, a inteligencja graczy jest jeszcze zwyczajnie niedopracowana.

### →| POŻERACZ CZASU

**NBA 2K7** jest tak napakowane trybami, że spokojnie może zająć czas aż do wyjścia kolejnej części – szczególnie tryb Association jest rozbudowany aż do nieprzyzwoitości. Dbać trzeba dosłownie o wszystko – od składu drużyny, przez transfery (możliwe są nawet takie, w których udział biorą trzy kluby!), salary cap i „chemię" w drużynie, aż po śledzenie talentów przed draftem. Dla odprężenia można (niestety tylko na X360) zagrać w 24/7: Next, w którym tym razem śledzimy jakąś tam dość wątłą, ale momentami nawet zabawną fabułkę o streetballerze, który chce trafić do NBA. A gdy zechcecie sprawdzić swe umiejętności w walce z innymi graczami, zawsze możecie uderzyć w sieć, gdzie **NBA 2K7** sprawdza się fenomenalnie – nie zaobserwowałem w zasadzie żadnych lagów.

Nieważne czy graliście już we wcześniejsze części, czy też nie – to najlepsza koszykówka, w jaką zagracie na którejkolwiek z konsol stacjonarnych.

**Marcellus** ■■

**OCENA 9.0/10**
D-FENCE, D-FENCE!

### IZOLACJA NA LINII

**W NBA 2K zawsze dość rozbudowane były zagrania dla środkowych, którzy rozpychają się pod koszem, ale tym razem jest ich po prostu masa i bez solidnego treningu naprawdę ciężko jest wykonać skuteczne akcje. Ale gdy już się to wyćwiczy, gra nabiera zupełnie nowego wymiaru – zaczynamy czuć, że to, co robimy, ma jakiś sens i pozwala nam zagrać tak, jak chcemy, a nie liczyć na żywioł lub siłę fizyczną Shaqa – czasami przydaje się finezja a la legendarny już Hakeem Olajuwon i jego firmowy „dream shake". Trening przyda się też do skutecznego egzekwowania rzutów wolnych – znany już z poprzedniej części sposób wykonywania wolnych za pomocą prawego analoga wymaga poznania stylu każdego z graczy w naszej ekipie – u niektórych trzeba je wykonywać szybciej, u innych wolniej. No i poza tym wcale łatwe nie są.**

# F.E.A.R.

## NIE BÓJ SIĘ, GDY SIĘ POTWÓR SKRADA...

**Xbox 360**

- Wydawca: Vivendi
- Producent: Monolith
- Liczba graczy: 1 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Klimat, oprawa przy bullet-time, SI, wysoki poziom trudności
ZŁE: Puste pomieszczenia, w kółko bullet-time.
BRZYDKIE: Przeciwnicy i poziomy powtarzają się.

**GULASH:** Grałem w F.E.A.R. gdzieś tak rok temu na PeCecie (który ledwo ciągnął tę grę, a nie widziało mi się wydawać tysiaka na akcelerator 3D) i tym, co mnie w niej urzekło była afmosfera. Monolith powoli stają się specami od horrorów FPP i warto zwrócić uwagę na tę ekipę. Konwersja na X360 nie ma się czego wstydzić, ale rok temu gra zrobiłaby znacznie lepsze wrażenie. Niemniej – jest niezła, polecam.

Czy jeden z najlepszych pecetowych horrorów może przejść na konsolach bez echa? Okazuje się, że może, o czym dobitnie świadczy problem ze znalezieniem chętnych do zabawy w sieci. Niewiele osób gra w F.E.A.R., ale nie z powodu słabo przygotowanego trybu online (bo słaby nie jest), tylko dlatego, że tytuł ten nie był odpowiednio promowany i trafiając na półki sklepowe właśnie w tym momencie natrafił na silną, lepiej reklamowaną konkurencję.

Tymczasem największe światowe serwisy internetowe i pisma branżowe rozpływają się w zachwytach nad, skonwertowanym przez uzdolnioną ekipę z Day 1 Studios, dziełem Monolith, którzy debiutowali na Xboksie 360 z fpp Condemned. Obie gry są do siebie podobne, nie tylko dlatego, że korzystają z jednego silnika. W obu panuje mroczny nastrój, zachwyca i przeraża fenomenalna gra świateł, a fabuła kręci się wokół szaleńca i jego armii. Zarówno F.E.A.R. jak i Condemned są doskonałymi pozycjami dla ludzi o mocnych nerwach nie bojących się grać późno w nocy, najlepiej w pustym mieszkaniu, obowiązkowo przy zgaszonym świetle.

### →I NAPIĘTE MIĘŚNIE

Te dwa słowa doskonale opisują, co oznacza zabawa z F.E.A.R. samemu w ciemnym pokoju. Przez wiele godzin (mniej więcej dwanaście potrzeba do ukończenia gry) siedziałem przed telewizorem jak na szpilkach czekając na kolejną nieprzyjemną niespodziankę w stylu wybijanej znienacka szyby czy pojawiającej się na ekranie przez sekundę wykrzywionej w grymasie bólu twarzy. Bohater ma tego pecha, że należy do elitarnej jednostki wojskowej zajmującej się zjawiskami nadprzyrodzonymi. Wiąże się to z koniecznością wytrzymywania widoku pojawiających się znikąd zjaw, zalanych krwią korytarzy i małej dziewczynki z długimi czarnymi włosami, w której otoczeniu ludzie giną w okrutny sposób.

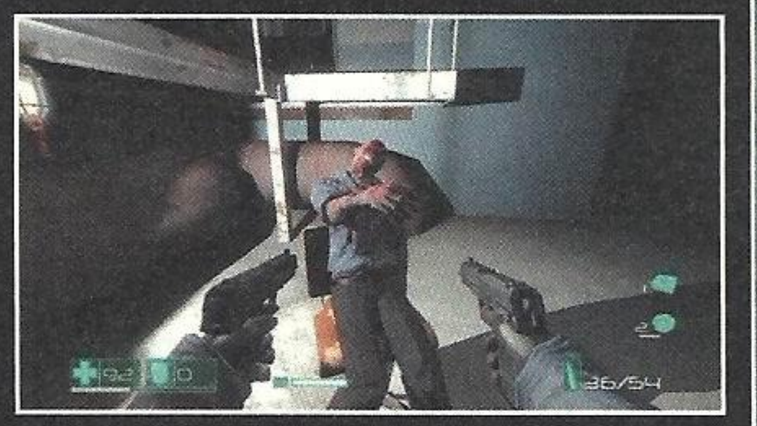
F.E.A.R. nie oferuje niczego nowego w dziedzinie straszenia. Za to doskonale oddaje uczucie bycia obserwowanym. Przez cały czas wydawało mi się, że ktoś na mnie patrzy, stoi za plecami, albo za chwilę wyskoczy zza rogu, czy wyjdzie ze ściany. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że nic takiego się nie dzieje, a przynajmniej bardzo rzadko. Zdarzało mi się jednak podskakiwać nerwowo z błahych powodów. Czasem bohater kopnie puszkę (czy muszę mówić jak brzmi obijająca się o podłogę puszka, gdy wokół panuje ciemność i totalna cisza?), innym razem przejdzie w pobliżu kapiącej gdzieś obok wody. Efekt jest piorunujący, a potęguje go niemal całkowity brak muzyki.

### →I ZA BRZYDKO NA HORROR

Nie ma jednak róży bez kolców i o ile dźwięki doskonale budują atmosferę, tak oprawa graficzna mocno w tym aspekcie kuleje. Ok, jest ciemno i bardzo często jedynym źródłem światła jest działająca przez kilkanaście sekund latarka (później się musi naładować...), więc można się zachwycać niesamowicie prezentującymi się cieniami, jakich nie chcielibyście nigdy zobaczyć na ścianach w ciemnej piwnicy. Niestety, przez większość czasu chodzi się po pustych pomieszczeniach biurowych, czy magazynach. Nie dość, że wszystkie wyglądają identycznie, to jeszcze są okrutnie surowe, nudne i bylejakie. Brakuje bezbronnych cywili błagających o pomoc, rzadko kiedy wpada się do zakrwawionego pokoju, w którym z sufitu kapie krew, albo gdzie na podłodze walają się rozszarpane ciała. Nastrój budowany jest w najprostszy sposób – mało światła, gdzieniegdzie trochę krwi i to w zasadzie tyle.

Co oczywiście nie oznacza, że gra wygląda słabo, chociaż daleki też jestem od wychwalania oprawy F.E.A.R. Chodzi się w kółko po takich samych pomieszczeniach (naprawdę, po kilku godzinach grania nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że oto powtarzam pierwszy poziom), którymi nie ma jak się zachwycać. Perfect Dark Zero ma znacznie lepszej jakości tekstury i chociaż jest przesadnie napakowany mnóstwem efektów, przez co świeci się tam dosłownie każda ściana, broń czy przedmiot, to prezentuje się o wiele lepiej. F.E.A.R. nie wygląda nextgenowo i dopiero po czasie docenia się stałą liczbę klatek animacji, genialną grę świateł, czy fantastyczną animację postaci. Jest jeszcze pewien efekt, którego nie dałoby się uzyskać na konsolach poprzedniej generacji, ale o tym wspomnę jeszcze przy okazji opisywania bullet-time'u.

■ W przeciwieństwie do wersji PC na X360 nie można zapisywać stanu gry w dowolnym momencie. Utrudnia to zabawę i każe dobrze zastanowić się zanim zużyje się apteczkę lub moc zwolnienia czasu.



## →| CZY TU BIJĄ?

Atmosfera atmosferą, ale najważniejsze w F.E.A.R. jest strzelanie. Przyznaję, że spodziewałem się raczej standardowego poziomu trudności i niezbyt wysokiej inteligencji przeciwników, ale szybko okazało się, że przeprawa przez grę łatwa nie będzie. Chyba jeszcze nigdy dotąd sterowani przez konsolę żołnierze nie byli tak trudni do pokonania. Bardzo agresywni, błyskawicznie otwierają ogień, kiedy tylko zauważą światło latarki (a widzą je z bardzo dużej odległości) bądź usłyszą jak bohater przypadkowo kopie puszkę. Są niezwykle inteligentni grupując się, kryjąc za osłonami i nawiązując kontakt radiowy ze wsparciem, lub ustalając między sobą, kto powinien zaatakować. Często zachodzą z flanki i jeśli jest gdzieś miejsce, z którego mogą zaatakować bohatera zajętego walką, to na pewno tam zajrzą i wycedzą całą serię, najczęściej bardzo mocno uszczuplającą zdrowie. Problem tkwi w przerażająco silnych broniach i wysokiej celności przeciwników. Czy to shotgunem, karabinem maszynowym, albo granatem są w stanie błyskawicznie wysłać bohatera do piachu. Do tego są w ciągłym ruchu, w razie zagrożenia wykonują efektowną panterkę (nawet przez szyby) próbując w ten sposób umknąć przed atakiem.

## →| POSTRZELAJMY

W bogatym arsenale znajdują się shotguny, karabiny maszynowe, pistolety, granaty, zdalnie odpalane miny, a także karabin na gwoździe, czy granatnik. Niektóre fuzje można trzymać w obu dłoniach, przy czym trzeba się przyzwyczaić do tego, że z obu strzela się używając jednego spustu. Do lewego przypisano rzut granatem i dość łatwo jest pomylić się naciskając oba na raz rzucając sobie tym samym pod nogi wybuchową niespodziankę. Nie jest to jedyny problem związany z rozmieszczeniem przycisków. Nie tylko mi zdarzało się użyć apteczki (Y), gdy chciałem zapalić latarkę, przypisaną do krzyżaka. A ten kto wymyślił żeby przycisk nad lewym spustem odpalał bullet-time powinien spłonąć na stosie, bo jest to bardzo niewygodne i bardzo ważne – bohater na kilkanaście sekund może spowolnić ruchy przeciwników (albo po prostu przyspieszyć swoje) zyskując dzięki temu przewagę w walce. Opcja ta szybko okazuje się niezbędna do pokonania nawet małych grupek żołnierzy, nie wspominając już o sporej ekipie, w której znajduje się opancerzony koleżka, na którego i pięćdziesiąt nabojów z karabinu maszynowego to zbyt mało.

**CHYBA JESZCZE NIGDY DOTĄD STEROWANI PRZEZ KONSOLĘ ŻOŁNIERZE NIE BYLI TAK AGRESYWNI I TRUDNI DO POKONANIA**

## →| ZA SZYBCY ZBYT WOLNI

W momencie odpalenia bullet-time'u grafika F.E.A.R. rozwija skrzydła, bo oto pojawiają się lecące powoli kule zostawiające za sobą smugi jakby przecinały nie powietrze, a wodę. Takiego efektu, pomnożonego przed dziesięć, kiedy przeciwnik wypuszcza całą serię, nie dałoby się osiągnąć na konsolach poprzedniej już generacji. W momencie gdy wszyscy ruszają się wolniej można na nich wyskoczyć np. z shotgunem, w miarę bezpiecznie podbiec i z małej odległości wystrzelić w twarz. Czasem kończy się to efektownym rozsadzeniem wrogów na kawałeczki i rozsmarowaniem ich na ścianach. Oczywiście nie da się wstrzymywać czasu na długo i trzeba poczekać aż odpowiedni wskaźnik trochę się podładuje zanim ponownie użyje się tej mocy. Odpowiednie nią zarządzanie pozwala korzystać z niej przy każdej walce, ale z drugiej strony wcale nie zaliczyłbym tego na plus. Po prostu w którymś momencie wpada się w schemat – normalne walki są zbyt trudne, przeciwnicy zbyt inteligentni i za celnie strzelający, więc cały czas korzysta się z bullet-time'u, spowalniając zabawę i znacznie ją ułatwiając. Krótko mówiąc brakuje tu jakiegoś wyważenia, wypośrodkowania.

## →| OJCIEC, BRAĆ?

W ogólnym rozrachunku F.E.A.R. jest grą bardzo dobrą, ale cierpi na kilka problemów. Nie do końca dobrze rozplanowana została fabuła, nie zdecydowano się rozbudować wątków ważnych postaci drugoplanowych. Nienajlepiej prezentuje się graficzna strona gry. Na pewno jednak o wiele więcej jest w tej pozycji plusów niż minusów. Świetne odgłosy nie tylko podczas samotnego przemierzania pustych, ciemnych korytarzy, ale również w czasie walk – pękające szkło, przekonująco brzmiące wybuchy i odgłosy strzałów. Szkoda tylko, że czasem w ogóle nie słychać dialogów, a opcji włączenia napisów nie ma. Walki są intensywne, a przeciwnicy cholernie inteligentni i śmiertelnie niebezpieczni. Na pewno warto zagrać, ale dopiero po sprawdzeniu Gears of War.

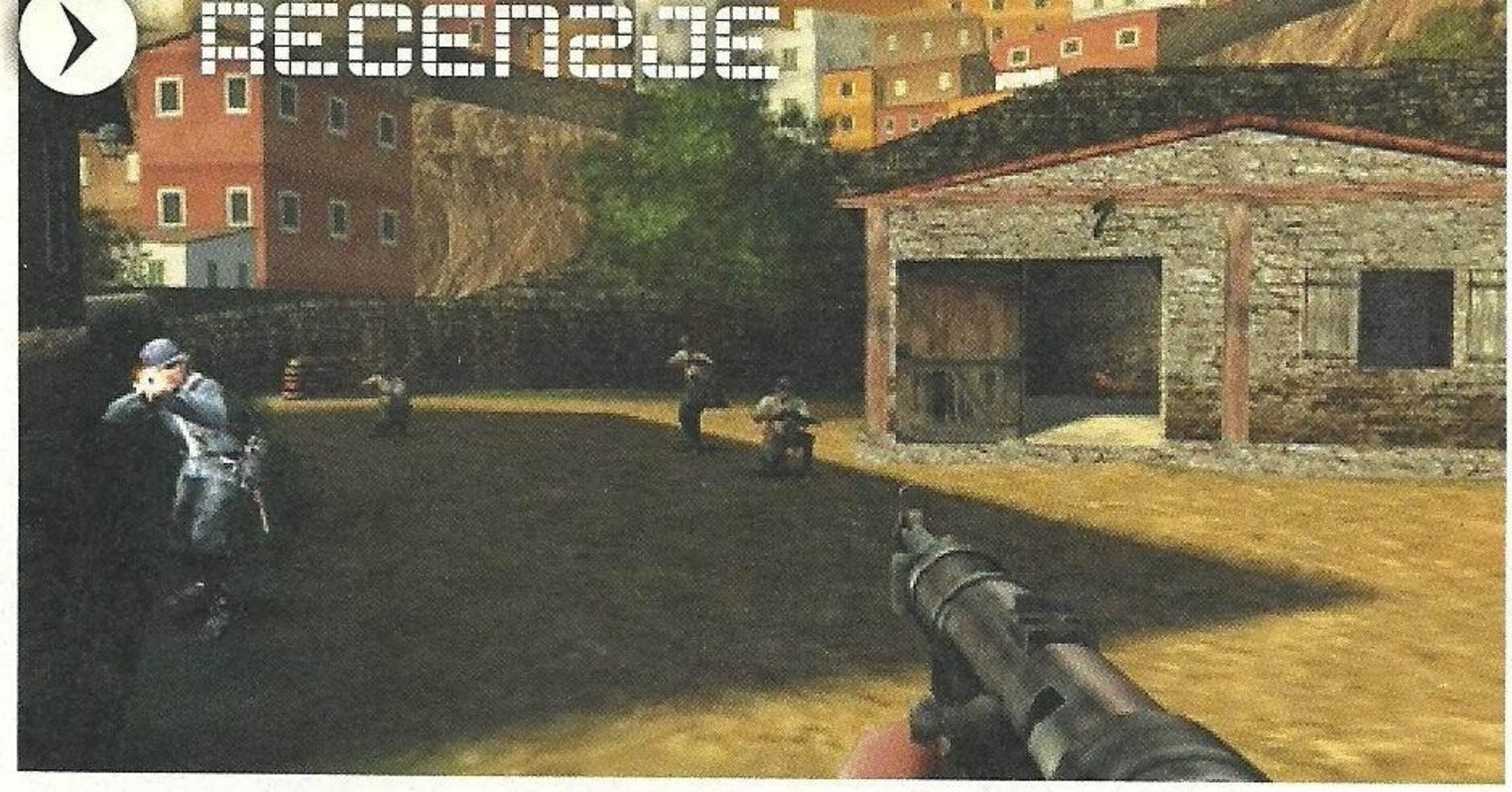
**Mielu ■■**

**OCENA 8.4/10**

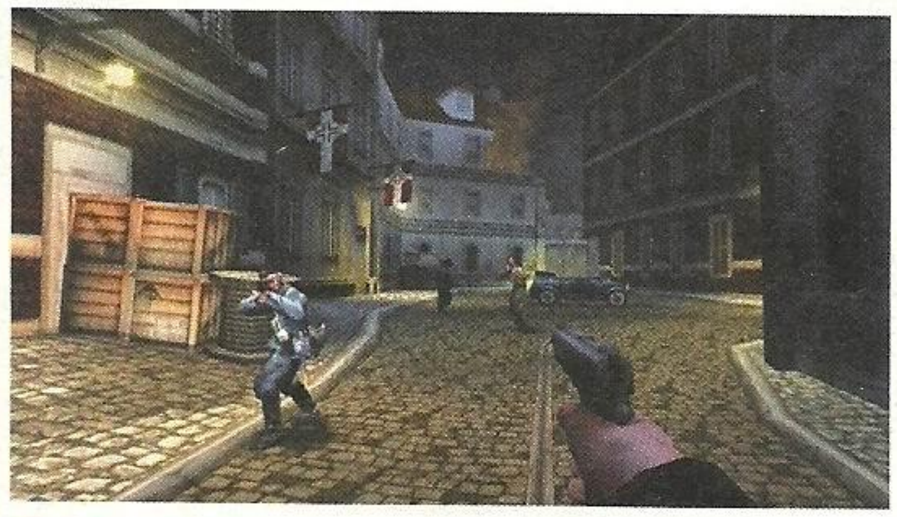
JESZCZE TROCHĘ I MONOLITH DOSTARCZY KILLERA

### NA DOKŁADKĘ

Tryb fabuły pękł? Chcecie więcej? To może warto spróbować sił w trybie Instant Action, czterech piętnastominutowych misjach, bez checkpointów i zapisywania stanu gry? Chodzi tylko o to żeby przeżyć.
A może bonusowa misja (10 minut) polegająca na eskortowaniu zakładnika bez możliwości używania bullet-time? Pokazuje czym byłby bez tej opcji F.E.A.R. – masakrą i to obrzydliwie trudną. Wymaga tzw. skilla w przeciwieństwie do ośmiu trybów online z czego w aż trzech jeden z graczy może zwalniać czas, ale za to zaznaczony jest niebieską poświatą i szybko zabawa zamienia się w polowanie, kiedy wszyscy chcą zabić właśnie tego jednego nieszczęśnika. Tryby raczej standardowe – deathmatch, capture the flag. Ciekawie prezentuje się opcja walki, gdzie każdy ma tylko jedno życie, bez możliwości respawna. Kto zostaje ostatni na polu boju ten wygrywa.
Lagów zbyt dużych nie ma, więc jedynym problemem pozostaje znalezienie chętnych do zabawy. Jednocześnie może walczyć szesnaście osób i czasem naprawdę ciężko o komplet – pewnie w Gearsy grają...



Niektóre miejscówki wprawiają niemal w osłupienie, widoczność jest duża, nic się nie dorysowuje. Cieszy też poziom wykonania wnętrz – czy to zamek zimą z kominkiem i regałami pełnym książek, czy gruzy domu...



# MEDAL OF HONOR HEROES

## CZASEM TRZEBA ZATOPIĆ KLOCA

**PSP**

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1 (32)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** Multi, wykonanie, otoczka,
**ZŁE:** Krótka kampania, precyzja sterowania,
**BRZYDKIE:** Proste modele postaci, ale to na siłę.

**GULASH:** Skirmish, czyli symulowany multiplayer w postaci zabawy z botami powinien być obowiązkową opcją w każdej strzelaninie fpp czy tpp na konsole, nieważnie czy stacjonarne, czy przenośne. Takie coś miało na przykład Killzone na PS2 i często włączałem sobie krótką partyjkę przed snem, czy wyjściem do pracy. MOH na PSP jest jak na możliwości tej konsolki prześliczny i warto go kupić – co prawda kampania nie jest zbyt długa (za standard na PSP przyjmujemy jakieś pęć godzin gry) ale fachowy multi, no i wspomniane strzelanie do botów rekompensują mi ten feler. Dobra gra.

Chodzi mi oczywiście o doskonale wszystkim znane „Caissons" (czyt. „kesą" z akcentem na ostatnią sylabę – po francusku znaczy to „skrzynia") – betonowe kesony ciągnięte przez statki płynące za wyładowanymi żołnierzami barkami desantowymi znanymi m. in. z „Szeregowca Ryana". W Wielkiej Brytanii produkowano je, a następnie u wybrzeży Normandii osadzano na dnie. Po co? Opowiem później.

### →I PODRĘCZNIKOWE AKCJE W KÓŁKO

Okres Drugiej Wojny Światowej to niezmiennie mniej więcej 6 lat, jak uczy historia. W tym czasie zdarzyła się określona liczba akcji – fantazjowanie na ich temat w obecnych czasach jest bardzo niebezpieczne. Dlatego twórcy gier z akcją osadzoną w tych burzliwych czasach zmuszeni są do powtarzania niektórych schematów. Wiadomo, że nie wpakują nas do bazy na Alasce i nie zmuszą do szlachtowania jakichś kolosów. Jeśli po Medal of Honor spodziewasz się czegoś więcej, niż wybornej strzelaniny fpp, to się srogo zawiedziesz. Czysta, szablonowa akcja wojenna jeszcze nigdy nie gościła z takim hukiem w żadnej kieszeni.

Belgia, Holandia i Włochy stanowią tło dla poczynań znanych już żołnierzy – Johna Bakera, Jimmiego Pattersona i Williama Holta. Konkretne daty, prawdziwe miejsca, historyczne wydarzenia – MoH ładnie się z tym wszystkim komponuje.

### →I TE BLOKI TO PRZECIW FLAKOM

Działa przeciwlotnicze (z niemieckiego FLugAbwehrKannone) były opierane na owych zatopionych betonowych piedestałach. Wspierały one ogniem alianckich żołnierzy walczących u stóp kilkudziesięciometrowej skarpy, na której szczycie znajdowały się bunkry i stanowiska dowodzenia wojsk III Rzeszy broniących plaż Normandii. Akcję tę zna każdy, kto kiedykolwiek choć trochę liznął tematyki drugowojennej.

W „Bohaterach" obędzie się bez toczonych na wielką skalę batalii. Przemierzyłem za to klimatyczne wioski, nadmorskie miasteczko, górski przesmyk, czy złowieszczą plażę nocą. Krajobrazy, jak widać, są dość zróżnicowane i stanowią mocny atut tej produkcji.

Co pomoże nam w przechyleniu szali zwycięstwa na właściwą (który to już raz?) stronę? Arsenał to oczywiście pieczołowicie odwzorowane giwery z tego okresu. Uzbrojony domyślnie w granat, pistolet i którąś z pozostałych spluw postarasz się wykosić zastępy dość inteligentnych przeciwników. Karabin maszynowy mały i duży, snajperki dwie, wyrzutnia rakiet i strzelba to, jak już wspomniałem, szablon w tego typu produkcjach – bez udziwnień i bez braków.

### →I POBIEGNIJ, PODSKOCZ, ZDYCHAJ!

Widok z oczu grach na PSP nie jest najlepszym rozwiązaniem – taki stereotyp panuje wśród przeciwników tej konsolki. Jest w tym sporo prawdy – brak drugiego analoga doskwiera szczególnie w strzelaninach właśnie. Twórcy poradzili sobie z tym problemem następująco: gałka odpowiada za ruchy postaci, przyciski geometryczne za rozglądanie się. Rozwiązanie znane z kilku innych gier sprawdza się w miarę dobrze – jest jedyną alternatywą dla auto-namierzania – ale jednocześnie uniemożliwia precyzyjne prowadzenie ognia. R symuluje spust, wciśnięcie na moment L to atak kolbą, a przytrzymanie podnosi niesioną broń do oka. To już nieodłączny patent każdej gry wojennej, na przenośnym sprzęcie również się sprawdza.

Kierowana przez nas postać porusza się raczej wolno, możliwy jest krótki sprint, podskok (Selectem, czyli raczej niewygodnie), kucnięcie i wychylenie się zza winkla. Sterowanie jest jednak dobrze przemyślane i po krótkim treningu pozwala na bezstresową zabawę. Z precyzją jest różnie – minimalna pomoc konsoli pozwala sadzić efektowne headshoty, strzelanie w biegu jest mało efektywne.

Na dostępnych trzech poziomach trudności panuje dość duże zróżnicowanie – od spaceru po parku (easy) po marsz na boso przy trzydziestostopniowym mrozie (hard). Dodatkowe zadania dla bardziej wymagających i niemal niekończące się zasoby energii i amunicji dla początkujących – autorzy umiejętnie to wyważyli.

### →I SZEŚĆ LAT W SWOJEJ KOMPANII

Nie ukrywam, że przejście kampanii zajęło mi raptem cztery godziny z hakiem. Oczywiście czas ten ulegnie nawet podwojeniu, jeśli zechcesz odkryć wszelkie bonusy (skiny, mapy, filmiki). W moich oczach największym plusem tej produkcji jest tryb multi. Mówić należy tu o przełomie na konsolach przenośnych – nawet 32 graczy jednocześnie zmierzy się w sześciu trybach zabawy na piętnastu mapach! Przez WiFi nie jest aż tak okazale, ale i tak rewelacyjnie – oby tylko nigdy nie zabrakło przeciwników. Pod jednym względem omawiana gra wyprzedza nawet osławione Halo – można pobawić się z botami. Zaciętość pojedynków jest ogromna, przeciwnicy wymagający, wyczuć można duże różnice w uzbrojeniu. Zabawy starczyć może nawet na długie miesiące, jeśli tylko zainteresowanie będzie duże.

### →I OPADŁ PYŁ WOJENNY...

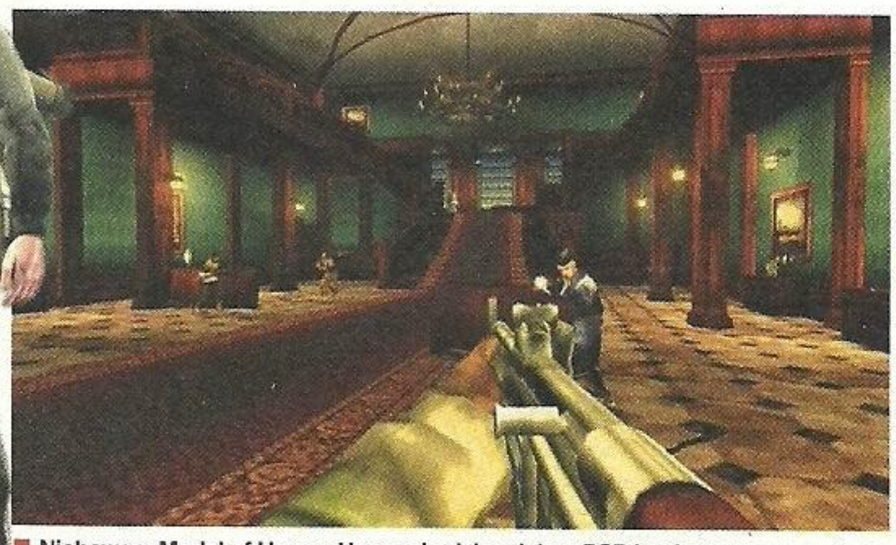
Wykonanie **Medal of Honor: Heroes** plasuje tę grę w ścisłej czołówce tytułów na PSP – wysokie detale otoczenia, płynniutka animacja, sugestywne efekty specjalne – jest naprawdę super. Odgłosy strzałów, przeładowania, okrzyki konających i walczących jeszcze – warto tego doświadczać na dobrych słuchawkach. Przydałaby się dłuższa, bardziej zróżnicowana kampania, drugi analog w konsoli i ekipa znajomych zawsze chętna na jatkę. Ocena musi być wysoka, bo to doskonały kawałek strzelaniny.

**Qsh** ■■

**OCENA 8.0/10**
NORMANDIA W TWOJEJ KIESZENI

### MULTIPLAYER

**Multiplayer jest przekozacki – sprawdziłem go na wszelkie sposoby. Można śmiało powiedzieć, że redefiniuje pojęcie grania przez sieć na konsolach przenośnych. Najpierw zagrałem ze znajomymi przez WiFi – było świetnie, chociaż graliśmy „jedynie" w sześć osób. Następnie, podłączyłem się do sieci bezprzewodowej i doznania spotęgowały się – 31 graczy poza mną to prawdziwy kosmos i jatka jakich mało. Prawie nieodczuwalne lagi, duży wybór postaci i broni, spore mapy i kilka trybów – wszystko to sprawia, że zabawa z botami traci na wartości, a testowanie gry w sieci przedłużyło się do późnych godzin nocnych. Warto!**



Niebawem Medal of Honor: Heroes będzie miał na PSP konkurencję w postaci Call of Duty. Bardzo ciekawi nas ta rywalizacja.

■ Crypto ma do dyspozycji swój latający spodek. Niezłą sieje z niego pożogę...

# DESTROY ALL HUMANS! 2

## WŁAŚCIWIE LID JEST ZBYTECZNY. TYTUŁ MÓWI SAM ZA SIEBIE

**PS2 | Xbox**

- Wydawca: THQ
- Producent: Pandemnic
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

**DOBRE:** Solidna porcja relaksującej rozwałki w przekomicznych i mocno prześmiewczych klimatach.
**ZŁE:** Zawsze może być lepiej, ale źle nie jest, choć wielką serią DAH nigdy nie będzie.
**BRZYDKIE:** Pop-up, czyli dorysowywanie się otoczenia jest be...

**MARCELLUS:** Eksterminacja ziemian nie jest już wprawdzie taką nowością, jaką była w pierwszej części gry, ale nadal sprawia ogromną radochę, a Crypto jest ucieleśnieniem wszelkich stereotypów obcego – mały, wredny, cwany, szary i wielkooki. Sama zaś gra cudownie wyśmiewa wszelkie obsesje związane z UFO (czy też po naszemu NOL). No i hipisów też wyśmiewa. W DAH!2 trzeba po prostu zagrać, jeżeli kiedykolwiek miało się kontakt z teoriami pana Dänikena.

Bo jak przejść obok tak zachęcających słów obojętnie? Raz, że obrona Ziemi przed obcymi zdążyła się znudzić, a dwa, że chyba każdy miał kiedyś ochotę wysłać tą całą ludzkość w cholerę. No i właśnie mamy okazję to uczynić. Już po raz drugi, lepszy i ładniejszy.

Bohaterem gry jest przyjemniaczek z kosmosu imieniem Crypto, miłośnik seksu bez zobowiązań i ostrej rozróby. Nienawidzi ludzi, szczególnie tych próbujących go zabić, przy czym nie waha się chwycić za broń. Właściwie, nawet jej nie odkłada. Do tego dysponuje całą serią kosmicznych gadżetów oraz „supermocy", które uatrakcyjniają eksterminację ludzkiej rasy. Zacznijmy od tych drugich.

Crypto potrafi manipulować całkiem sporymi przedmiotami jedynie siłą woli, czytać w ludzkich myślach i przede wszystkim przejmować nad nimi kontrolę, dzięki czemu nie wzbudzi powszechnej niechęci spacerując ulicą. Natomias na ekwipunek obcego składa się przede wszystkim niezawodny jetpack, ale także statek kosmiczny czy szereg śmiercionośnych pukawek. W sumie to wszystko przekłada się na naprawdę spory zakres możliwości gracza, a przez to poczucie względnej swobody. Wprawdzie gra łopatologicznie tłumaczy, co do czego służy i przez większość czasu prowadzi za rączkę, ale i tak jest fajnie. W dowolnym momencie można w jakiś wymyślny sposób unicestwić gromadkę obrzydliwie szczęśliwych i odurzonych hipisów (akcja ma miejsce w 1968 roku). Lub powłóczyć się w poszukiwaniu licznych sekretów czy side-questów.

### →I GRAND THEFT ALIEN

Samą rozgrywkę najprościej przyrównać do słynnej gangsterskiej serii. Mamy otwarte miasto, możliwość przeprowadzenia demolki, pościgi policji i wojska, zlecanie kolejnych misji, do tego pokaźną liczbę zadań pobocznych i pierdółek do pozbierania. Oczywiście wszystko w mniejszej skali. DAH2 nie jest takim olbrzymem, jak wspomniany tytuł, ale i tak zapewnia godziny rozrywki. Żeby odpowiednio

dopakować swój arsenał, trzeba zajrzeć niemal w każdy zakamarek w poszukiwaniu „waluty". Do tego zdobywanie kodu genetycznego ludzi, kult niejakiego Arkvoodle... jest co robić. A wszystko przedstawione z ogromną dawką, nie zawsze wybrednego, humoru. Chodzi przede wszystkim o w pełni czytane dialogi, ale również stylistykę. Wystarczy przyjrzeć się ludziom na ulicach – karykatura aż miło.

Poza tym mimo wielkiej brutalności, nie ujrzymy tutaj kropli krwi. I dobrze, bo przygody Crypto mają być całkiem bezstresowe. Dlatego też niezwykle ciężko tu zginąć, a nawet jeśli się to zdarzy, zazwyczaj jesteśmy niemal natychmiast odstawiani w to samo miejsce jak nowo narodzeni. Napisałem „zazwyczaj", gdyż trafiają się misję, w których zgon oznacza konieczność rozpoczęcia od początku. Z jednej strony wymagają one od graczy nieco więcej wysiłku, z drugiej stanowią nieprzyjemny wybój na prostej i równej drodze. Dobrą wiadomością na pewno jest fakt, że zniknęły misje skradane, które w poprzedniej części napsuły krwi wielu graczom. Tutaj dużo łatwiej pozostać niezauważonym, a ewentualną nieostrożność nietrudno naprawić.

### →I MAKE WAR, NOT LOVE

Tym, co dodaje grze smaczku, jest fizyka działająca na sprawdzonym silniku Havok. Dzięki temu każdy obiekt zachowuje się tak, jak powinien, kiedy bawimy się nim za pomocą siły woli. Jednak to nic przy jednej z pierwszych broni – zwanej Disclocator. Wystrzeliwuje on fioletowe dyski, które po trafieniu w obiekt zaczynają miotać nim w losowych kierunkach. Fajnie, że potraktowani nim ludzie latają jak szmaciane laleczki. Jeszcze lepiej, że działa też na przykład na czołgi. Fruwająca na wysokości kilku pięter kupa wojskowego złomu to naprawdę przyjemny widoczek. Choć skoro już o tym mowa, horyzont w **Destroy All Humans! 2** znajduje się nadzwyczaj blisko. Obiekty położone dalej skąpane są we mgle i sukcesywnie pojawiają się przed graczem. Normalnie to nie przeszkadza, jednak w czasie lotu jetpackiem bądź spodkiem mogą pojawić się problemy. Zwłaszcza gdy z powietrza poluje się na ludzi czy pojazdy, których czasami zwyczajnie nie widać.

Czas na kilka słów podsumowania. Produkt Pandemic Studios zdecydowanie wart jest zainteresowania. Nie jest grą wybitną czy doszlifowaną do perfekcji, ale to solidna robota. Wciągająca, ładna, z jajem i nie kończy się po pięciu godzinach. Brak tu jakichś irytujących błędów, czasem po prostu brakuje kilka drobiazgów tu i ówdzie.

**Kaxi** ■■

**OCENA 7.5/10**
RÓŻOWE LATA 60.!

## Crypto-Reklama x 3

Intro daje graczowi pojęcie, w jakich klimatach będzie się obracał. Po prostu całkowita, nieograniczona polewka ze wszystkiego, bez żadnych hamulców. Nie byłoby jednak tego efektu, gdyby nie zaangażowanie lektorów. Crypto ze swoim szyderczym głosem rządzi, ale Rosjanie z groteskowym akcentem nie pozostają daleko w tyle.

Oto pracownik Komitetu Bezpieczeństwa Państwowego, lepiej znanego jako KGB. To między innymi jego kolegom nie bardzo podoba się nasza bohater, w związku z czym muszą zginąć. Ale żeby nie było dyskryminacji, trupem padną też policjanci, szeryfowie, wojskowi, komandosi i tym podobne indywidua. No i ci przeklęci hipisi!

Nowością w DAH!2 jest tryb multiplayer. W dowolnym momencie możemy wprowadzić do zabawy drugą osobą. Tak samo łatwo da się z niej zrezygnować. Niestety, gracze nie mogą za bardzo się od siebie oddalać, bo konsola teleportuje jednego z nich w pobliże drugiego.

# CALL OF DUTY 3

## WOJNA JEST PIEKŁEM

Xbox 360 | PS2 | Xbox

- Wydawca: Activision
- Producent: Treyarch
- Liczba graczy: 1/2/(24)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** Uczucie „bycia tam", oprawa, multiplayer dla konsol Microsoftu.
**ZŁE:** Czasem otoczenie, schematy i skrypty. Ale można pryzmknąć oko.
**BRZYDKIE:** Pancerne wozy.

**GULASH:** Na Xboksie 360 to prześliczna pozycja, ale jestem zaskoczony, jak dobrze ta gra wygląda na konsolach odchodzącej generacji. Absolutnie pierwsza liga jeśli chodzi o shootery fpp – chyba nic lepszego z tego gatunku już nie ukaże się na PS2 i Xboxa. Warto, naprawdę warto zagrać.

Co już po raz trzeci stara się nam pokazać Activision, tym razem do spółki z Treyarch, które przejęło pałeczkę od autorów poprzednich części – Infinity Ward. Tym razem przyjdzie nam pokierować, prócz Anglików, Kanadyjczyków i Amerykanów, także losami Polaków! Kowalski i „Beksa", w towrzystwie kilku innych wojaków o swojsko brzmiących nazwiskach, będą złomować niemieckie tanki.

### →! HANS KLOSS WSZYSTKICH SZPIEGÓW BOSS

Mimo że akcji w stylu Janka, czyli Hansa Klossa dla dru-

■ Gra na PS2 wygląda świetnie – to imponujące osiągnięcie na tej leciwej już platformie.

giej strony – cichaczem, potajemnie – jest tu raczej tyle, ile mercedesów w moim garażu, to nic to tej produkcji nie ujmuje. Bo niby czemu? Tutaj ma być krew, pot i wysiłek! Chcemy oglądać potworności i zło wojny, zobaczyć ją od kuchni i to nie z perspektywy decydentów pociągających za sznurki, a z oczu ubłoconego, zbrukanego krwią, oblanego potem szeregowca. I taki też obraz największego konfliktu XX wieku dostajemy.

Przedzieramy się przez zrujnowane miasteczko, przeskakując przez zgliszcza i leje po bombach, szturmując piwnice i kolejne podupadłe, strawione przez wojnę budowle. Przyjdzie nam także pośmigać po bardziej dzikich terenach. Prowadzić ofensywę i ostrzeliwać niemieckie okopy, otoczone ciemnym, posępnym borem, przez który najpierw trzeba się przebić, a gdzie pomocną dłoń wyciągnie do nas snajperka. Trepanacja czaszek i dziurawienie SS-mańskich ciał przy pomocy karabinu z lunetą, chowanie się po krzakach i innych zaroślach, to jeden z bardziej klimatycznych etapów w grze. Nie zabraknie także odpierania ataków hitlerowców, często długiej wymiany ognia zza beczek czy worków z piachem, bronienia i odbijania budynków.

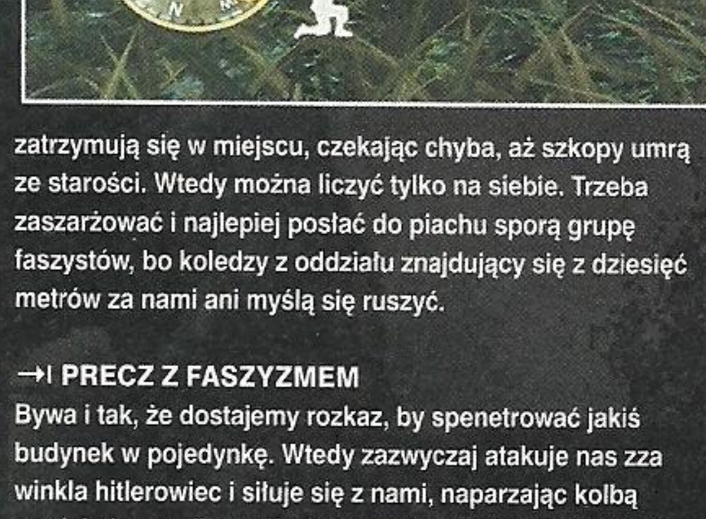
Czasem będziemy zmuszeni wziąć sprawy w swoje ręce – eskortować kogoś w pojedynkę, podłożyć materiał wybuchowy tam, gdzie akurat trzeba, przywalić z panzerfausta czy z moździerzy. Bo czasem nasi sprytni kompani

zatrzymują się w miejscu, czekając chyba, aż szkopy umrą ze starości. Wtedy można liczyć tylko na siebie. Trzeba zaszarżować i najlepiej posłać do piachu sporą grupę faszystów, bo koledzy z oddziału znajdujący się z dziesięć metrów za nami ani myślą się ruszyć.

### →! PRECZ Z FASZYZMEM

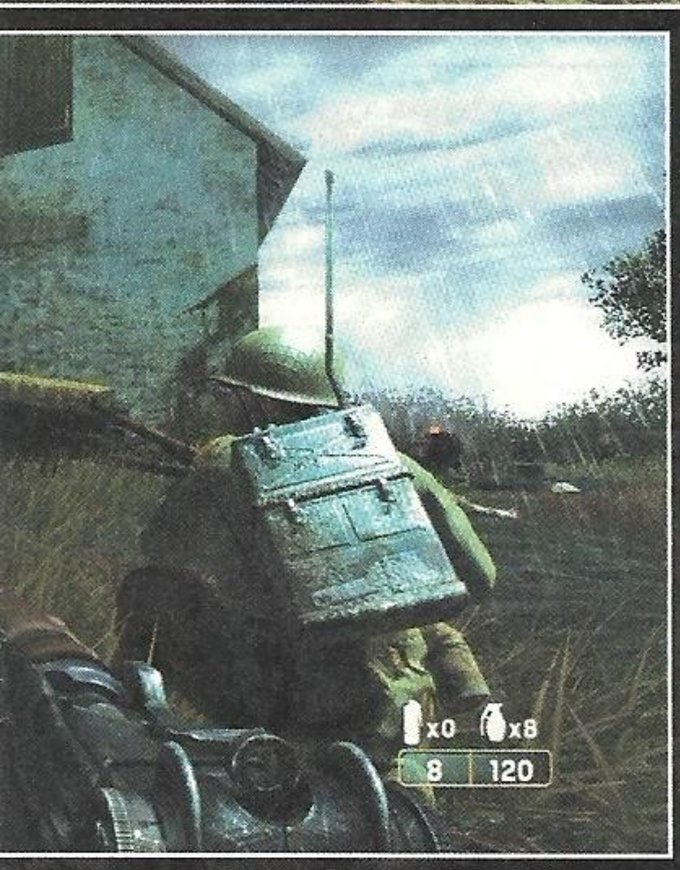
Bywa i tak, że dostajemy rozkaz, by spenetrować jakiś budynek w pojedynkę. Wtedy zazwyczaj atakuje nas zza winkla hitlerowiec i siłuje się z nami, naparzając kolbą swojej giwery albo próbując nas nią udusić. Wszystko to na zasadzie zbliżonej do quick-time eventsów z Shenmue czy RE4 – trzeba rytmicznie wciskać spusty, a gdy uda się już delikwenta odepchnąć, należy go zdzielić „taką wykończeniówką", jakby powiedział bohater „Wściekłych Pięści Węża". Co w praktyce przekłada się na wduszenie odpowiedniego przycisku. Sekwencje złożone z wciskania spustów i machania gałkami również powtarzają się podczas instalowania ładunków wybuchowych.

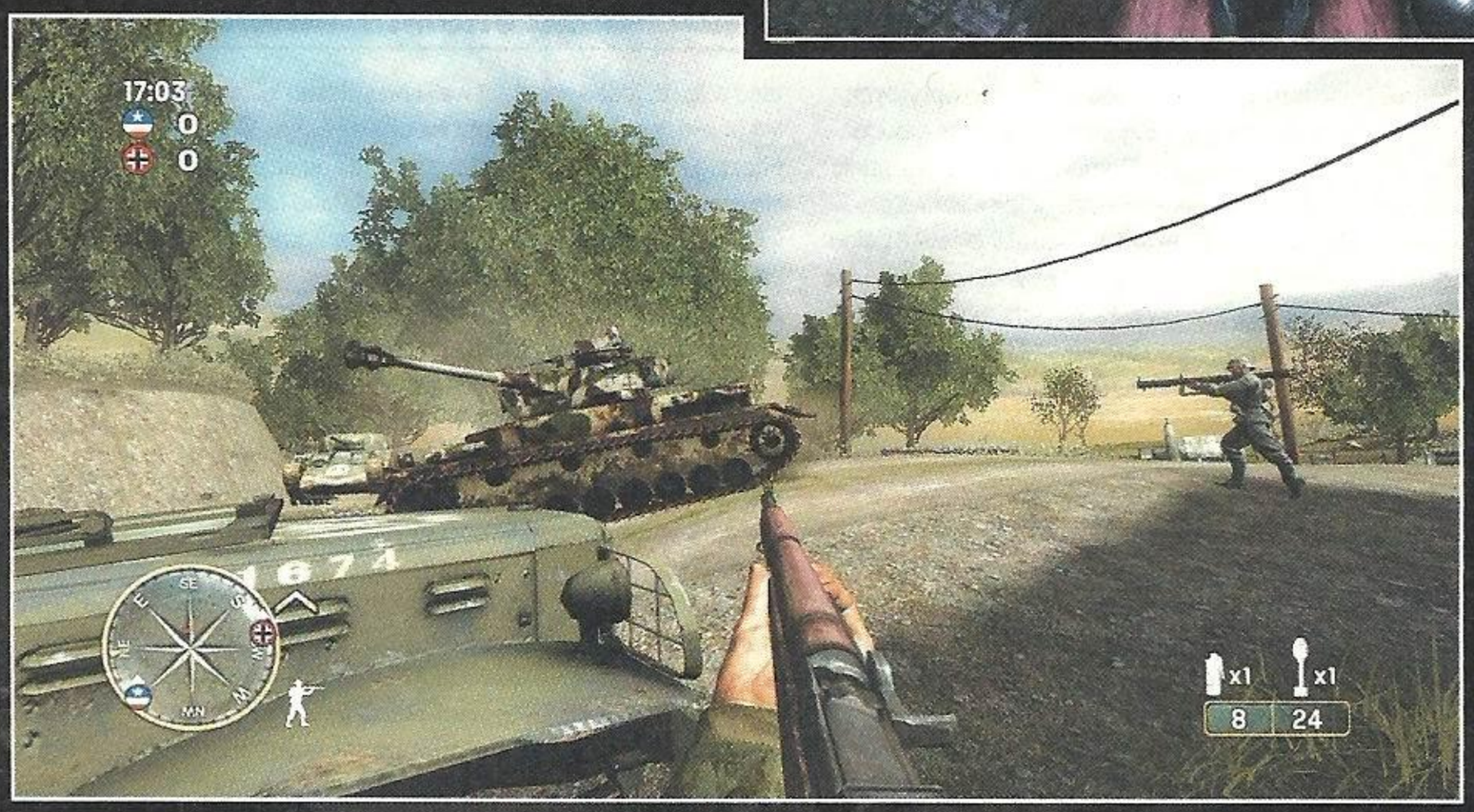
Fajnymi przerywnikami od nieustannych potyczek w terenie zabudowanym, na pagórkach, lasach, stokach czy łąkach i polach, są etapy podczas których przyjdzie nam




■ Również wersja na Xboxa prezentuje się znakomicie. Jak widać w tej maszynie zostało jeszcze sporo mocy.

■ Multiplayer w wersjach na konsole Microsoftu udał się autorom znakomicie – i to zarówno na splicie, jak i przez Xbox Live!





## JAK TO LECI

Wydostajesz się z okopów przy akompaniamencie huku ostrzału artyleryjskiego, obserwując kątem oka, jak towarzysz, którego przed chwilą poznałeś na zbiórce, zostaje odrzucony o dwa metry przez rozrywający jego kumpla granat. Nie masz prawa się zatrzymać. Krzyki dowódcy i rozkazy, byśmy wszyscy parli do przodu, nie ustają. Biegniesz, znajdujesz zasłonę przy wraku czołgu. Zacinający deszcz utrudnia widoczność. Przykucasz. Nie możesz się wychylić. Obok pada kolejny kompan. Miota się w spazmach, widzisz jego ostatnie podrygi, umiera na Twoich oczach w męczarniach. W okopie ustawiony jest CKM, musisz go zdjąć – hamuje on dalszy szturm. Zbiegasz za drzewo. Ustawiasz się, wyciągasz Garanda. Namierzasz. Cel, pal. Wróg padł licem w kałużę. Z okrzykiem na ustach przesz do przodu, kule świszczą nad głowami, pociski eksplodują, grudy ziemi wylatują w powietrze. Docierasz do wiejskiego domu. Kapitan każe wykurzyć zeń hitlerowców. Wybijasz okna, wrzucasz granat i kryjesz się za najbliższą zasłoną terenową. Słychać jęki i ryki. Zostało jeszcze kilku na piętrze. „Go! Go! Go!" – woła dowódca. Wbiegasz, przeładowujesz w biegu. Thompson zaczyna się przegrzewać, wióry drewna i odłamki otoczenia fruwają w powietrzu. Zbiegasz drugim wyjściem pod schodach. „Holly Shit!". Działko Flak. Ostrzeliwujesz jego załogę, po czym zakładasz ładunek. Odpalasz i wszystko eksploduje w feerii barw i kolorowych fajerwerków.... Tak wygląda większość misji.

poruszać się samochodami. Można zasiąść za kółkiem, jak i pruć z umocowanego na wozie działka, czy kierować czołgiem. Z tym ostatnim wiąże się też wyśmienita misja – pogoń za Czarnym Baronem. Jest to pościg przez francuską wieś, poczynając od rajdu po polu, poprzez przepychanie się wąskimi uliczkami miasteczka, ostrzeliwanie z działa Tygrysów i likwidowanie piechoty CKMem, taranowanie wszelkiej maści pomniejszych struktur, zapór, płotów i murków, a kończąc na wymianie ognia z wielkich czołgowych armat. Kapitalna sprawa.

Niemcy nie imponują inteligencją, choć czasem zadziwiają celnością. Ich zwykłe MP40 potrafi ustrzelić nas z jakiejś niebotycznej odległości, a nasz przydziałowy Garand M1 ma problemy z draśnięciem ich choćby z tylu samu metrów. Paradoksem natomiast jest fakt, iż podczas szaleńczego zrywu i zbliżenia się do zakapiora na odległość półtora metra, ten zachowuje się jest oszołomiony i nie jest w stanie nas trafić. Widocznie developer nie przewidział, że ktoś będzie chciał się zbliżyć na tak małą odległość do przeciwnika. Nasi kompani czasem mają przebłyski i nie zachowują się jak mięso armatnie, lecz to przebłyski jedynie, jak zdążyłem napomknąć. Zazwyczaj nieudolnie chowają się za zasłonami terenowymi. Jak na ironię po komendzie „move out" wszyscy stoją w miejscu i czekają, aż gracz wykona pierwszy ruch. Co czasem kończy się solidnym uszczerbkiem na zdrowiu. Mam też pewne zastrzeżenia co do skryptowanych akcji. Rozumiem, że muszą one występować w tego typu produkcjach, ale jest pewne małe „ale". Otóż kuriozalnie wygląda, gdy w jednym miejscu, z dokładnością co do kilkunastu sekund przebiega i pada od kul dwóch Amerykanów. Kucam za skrzynką, prowadzę wymianę ognia, a cyklicznie wybiega dokładnie w ten sam sposób dokładnie ta sama para straceńców. I padają w tym samym miejscu. Może dlatego ciała poległych nie zostają na polu walki – po pół godzinie stos trupów sięgałby do nieba. Choć z drugiej strony wszystkie zmasakrowane, zalegające zwłoki, nadawałyby wyrazistości, dosadności i tym samym podkreślały bezsensowne okrucieństwo wojennych zmagań.

**NAJWIĘKSZYMI MANKAMENTAMI COD3 SĄ SCHEMATY, CZASEM GŁUPKOWATE SKRYPTY I NASI KOMPANI, ALE TAKŻE SAMA IDEA TEJ POZYCJI.**

### →I PANZERVASON

Grafika to mocny punkt CoD3. Widać każdy szczegół na mundurze, napis, przypinkę, odznakę, manierkę przytwierdzoną do paska, siatkę na hełmach (w przypadku jankesów). Projekty postaci i ich twarze również zostały ładnie wymodelowane, nie ma znienawidzonego wrażenia „połysku" i plastikowości. Animacja postaci jest płynna. Broń odwzorowano z dbałością o szczegóły, bez problemu rozpoznaje się Stena, Brena czy MP40. Skoro już przy nich jesteśmy, to warto zwrócić uwagę, że nie ma od ilości obrzynów zawrotu głowy, aczkolwiek jest ich wystarczająco dużo. Każdy gnat trochę inaczej „leży", ma mniejszy, bądź większy rozrzut, celność, no i oczywiście pojemność magazynka.

Otoczenie to również bardzo solidna robota. Są drzewa, które naprawdę można nazwać drzewami, z liśćmi wykonanymi w 3D, jest niesamowita trawa – każde pojedyncze źdźbełko porusza się swoim rytmem i szybkością, faluje na wietrze. Niestety tylko część otoczenia da się zniszczyć. Na przykład niektóre barierki i ściany można roznieść w proch, da się rozwalić butelkę, ale gdy władowałem serię ze Stena w wazon, to jedynym efektem było jego sunięcie ku krawędzi stolika. Spadł i nic się nie stało. Nie ma to jak pancerne, kuloodporne wazony z Drugiej Wojny Światowej. Tak samo jest z elementami murków. Jedne sypią się w gruz, inne nie. Kiedy jednak dochodzi już do większej rozwałki wszystkiego wokoło, to zwolnienia występują sporadycznie. Biję panom z Treyarch pokłony. I to za wszystkie wersje – na X360, co zrozumiałe, gra wygląda najlepiej, ale na zwykłym Xboksie i PS2 także prezentuje się fantastycznie. Oczywiście mniej jest efektów specjalnych, czy ludków biegających do szturmu, ale na każdej platformie gra wygląda po prostu znakomicie.

Muzyka to majstersztyk. Podczas skradania się po lesie przygrywają nam tajemniczo, intrygująco i niepokojąco skrzypce. Gdy prowadzimy otwartą wymianę ognia, wchodzą szybsze motywy, natomiast podczas bardziej doniosłych chwil – pompatyczna muzyka w wykonaniu całej orkiestry symfonicznej. Wszystkie okrzyki, jęki, wybuchy, strzały, świst kul, odgłosy czołgów, zostały oddane w sposób jak najbardziej realistyczny.

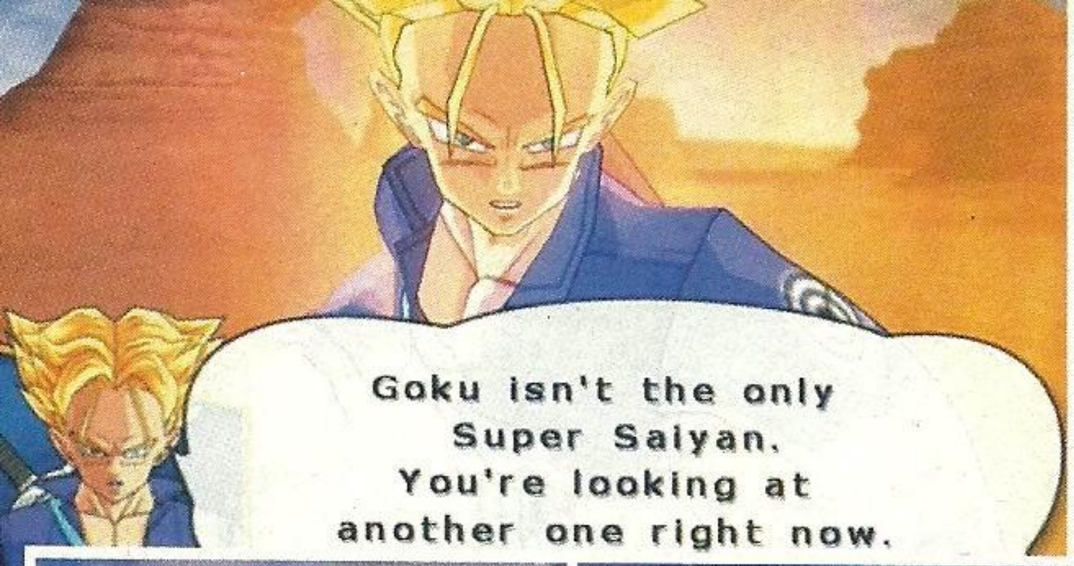
Kilka zdań należy się trybowi multi, dostępnemu dla posiadaczy konsol Microsoftu (Xbox 360 – 24 graczy, Xbox.– 16 graczy). Tutaj CoD3 rozwija swoje skrzydła. Jest deathmatch, capture the flag czy war mode, który polega na zdobywaniu coraz większych połaci terenu i utrzymywaniu ich. Do wyboru jest także siedem klas postaci, co w oczywisty sposób urozmaica rozgrywkę. Po każdej śmierci możemy zmienić postać i profesję, co zapobiega monotonii. Co ciekawe, animacja nie zwalnia ani o jotę i nadal mamy do czynienia z taką samą ilością szczegółów jak w singlu.

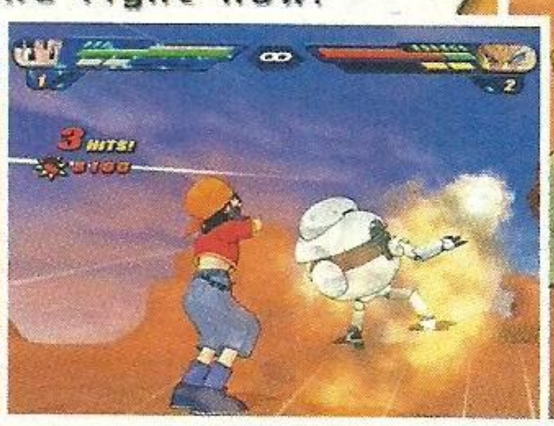
Największymi mankamentami CoD3 są schematy, czasem głupkowate skrypty i nasi kompani, ale także sama idea tej pozycji. Tkwi ona w niezmienionej formie, jedynie zmieniła szaty i wskoczyła w next-genowe standardy. Bez wątpienia jednak CoD3 jest tytułem najlepiej odwzorowującym znoje, trudy, męczarnie i katorgę, jaką serwuje wojna jej uczestnikom.

Ganon ■■

**OCENA 8.5/10**

LEPSZEJ GRY O TEJ TEMATYCE NIE ZNAJDZIECIE






# DRAGONBALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

**PlayStation 2**

- Wydawca: Atari
- Producent: Spike
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** 120 zawodników, kapitalna oprawa, 50 godzin zabawy, totalny wygrzew na polu walki!

**ZŁE:** Konsolowi wojownicy lubią powtarzać te same błędy, a nauki (przynajmniej dla początkujących) jest ZA DUŻO!

**BRZYDKIE:** Bubu. Nadal wygląda jak narząd płciowy.

## NADSZEDŁ MOMENT, KIEDY SPRAWY MOCNO SIĘ SKOMPLIKOWAŁY

Czasem po prostu nie można być zbyt sprytnym, bo łatwo przegiąć. Sami przyznacie, że (jak do tej pory) mordobicia Dragon Ball Z bardzo ładnie wstrzeliły się w między konsolowych graczy. Nawet pomiędzy tych, którzy w akcie drwiny potrafili układać pełne zdania z samych tylko ksywek bohaterów. Można nie lubić tych roztrzepanych wariatów w kimonach, można w nosie mieć seriale, których łączna liczba sięga trzech, czy czterech setek odcinków, ale trzeba się zgodzić, że na licencji Smoczych Jajeczek Atari zarabia naprawdę pomysłowo. Z roku na rok seria Dragon Ball Z Budokai ewoluuje. Jak FIFA, jak Tekken, jak Pro Evo. Z roku na rok gra staje się coraz lepsza, głębsza, dłuższa, bardziej pomysłowa.

Problem tkwi jednak w tym, że jeśli zechcecie sprawdzić ją właśnie teraz, przy okazji Budokai Tenkaichi 2, to może się okazać, że Dragon Ball jest zbyt złożony, za bardzo skomplikowany i trudny do ugryzienia. Nawet ode mnie, człowieka, który (chciał nie chciał) musiał bawić się każdą częścią serii po minimum dziesięć godzin, Tenkaichi 2 zażądał kilkudziesięciu minut treningu, aby pojąć obszerne zasady walki. Boję się pomyśleć, ile czasu spędzę w samouczku następnym razem...

### →I ... BO WIĘCEJ JUŻ SIĘ NIE DAŁO!

Na początku czeka Was szok i rozczarowanie. Spike raz na zawsze obaliło ograniczenia ilości bohaterów i oddało nam pod kontrolę blisko 120 postaci! Nie zabrakło nikogo – a prościej mówiąc – nie zabrakło żadnego bohatera, jaki pojawił się w serii DB w ciągu ostatnich dwudziestu lat. Szkoda tylko, że idąc w ilość, jeden schemat walki przypisano kilku, a nawet kilkunastu postaciom. Vegeta walczy jak Goku, Goku jak Frieza, Frieza jak zielony Serduszko i tak dalej. Jeśli dobrze się przyjrzeć, to tych 120 postaci obdzielono raptem kilkunastoma stylami. Ale nie narzekajmy – przynajmniej ciosy specjalne mają swoje unikalne, wywalone w kosmos animacje, a gra się na tyle przyjemnie i ciekawie, że ta powtarzalność nie jest tak chamsko widoczna.

DBZ powoli staje się też ciekawym polem do testowania elementów RPG. W Budokai Tenkaichi 2 na przykład pojawiły się przedmioty o nazwie Z Items, które można kupować i zbierać, a następnie upgrade'ować, czyli tym samym poprawiać bohaterom statystyki, siłę i potęgę specjałów.

Wracając do wysokiego poziomu trudności. Nie ma szans, aby nowi w temacie (lub jak wolicie, „świeżynki") pokonali pierwszego przeciwnika bez kilku przegranych na swoim koncie. Do dyspozycji macie potężne specjały, szereg fachowych uników, ciosów i magicznych zagrań, ale minie dłuższa chwila, zanim dojdziecie co, kiedy i jak odpalać. Przejdźmy jednak do sprawy bardziej niepokojącej – otóż zdziwił mnie fakt, że przeciwnicy szybko popadają w schematy, co po drugiej godzince czyni tę grę dziecinnie prostą. Okej, ja się cieszyłem, bo za **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2** nie zapłaciłem ani grosza, losami serialu średnio się przejmuję i nie przeszkadzał mi też fakt, że szybko i bezboleśnie grę skończyłem. Gorzej z ludźmi, którzy wyłożą na nią ciężko zarobione grosiaki – oni będą schematami i przewidywalnością walk mocno zniesmaczeni. Pod warunkiem oczywiście, że je znajdą.

### →I ZACZĄĆ OD NOWA. Z ENCYKLOPEDIĄ!

Być może są wśród Was ludzie, którzy nie mają bladego pojęcia o serii DBZ, ale chcieliby się wszystkiego za jednym zamachem dowiedzieć. Poznać „jajcarskiego" smoka Shenrona, odkryć całą prawdę o Sayianach, pogłębić wiedzę na temat Bubu, zobaczyć piąte wcielenie Goku i jego szalone dzieciaki. Wszystko to (i więcej) znajdziecie w trybie Dragon Library. To świetna sprawa nawet dla fanów, którzy potrzebują odświeżenia kilku faktów przed głównym scenariuszem Dragon Adventure.

Chwila prawdy przychodzi po pierwszej godzinie zabawy – albo opanujecie wszystkie zagrania i w akcję wkręcicie się do oporu, albo stwierdzicie, że szkoda na Budokai Tenkaichi 2 czasu, bo jest skomplikowane i mocno specyficzne. Oprócz systemu walki trzeba przecież polubić postacie, które na ogół wszystkim przesadnie się ekscytują, drą gęby tak mocno, że zębami zasłaniają pół ekranu i trochę zbyt pochopnie reagują na zaczepki. Przyznam, że grając w BT2 czułem się jak leszcz, którego seria zaczęła przerastać. Zanim przebiłem się Vegetą przez wszystkich 25 scenariuszy, z dziesięć tysięcy razy zwątpiłem we własne umiejętności i znajomość pada. Budokai Tenkaichi 2 składa się z dziesiątek krótkich, bardzo dynamicznych walk – rozwalenie tej gry na czynniki pierwsze zajmie Wam minimum pięćdziesiąt godzin!

Silnik graficzny mordobicia jest coraz lepszy i lepszy, a walczące postacie wyglądają (niespodzianka!) jak żywcem wyjęte z serialu. Ataki specjalne, zwykłe ciosy i gigantyczne, kilkumetrowe fireballe prezentują się tak cudnie, że ledwo łapię oddech. A kiedy zobaczyłem, że można nimi przeorać całe areny – oniemiałem! Drugim imieniem tej gry jest widowiskowość – **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2** to najładniejsza część serii. Brać i grać – nie zastanawiać się nawet przez moment!

**Matt** ■■

**OCENA 8.0/10**

**TENKAICHI 3 BĘDZIE GRĄ ACTION RPG NA 500 GODZIN**

**TRYBÓW OD GROMA!!!**

**ITEM SHOP** – to miejsce, gdzie zaopatrzycie się w tzw. Z Items, a więc specjalne kamienie podbijające statystyki bohaterów. W myśl zasady „nic za darmo", musicie przygotować się na ciężką kasę, którą należy zostawić w tym sklepie.

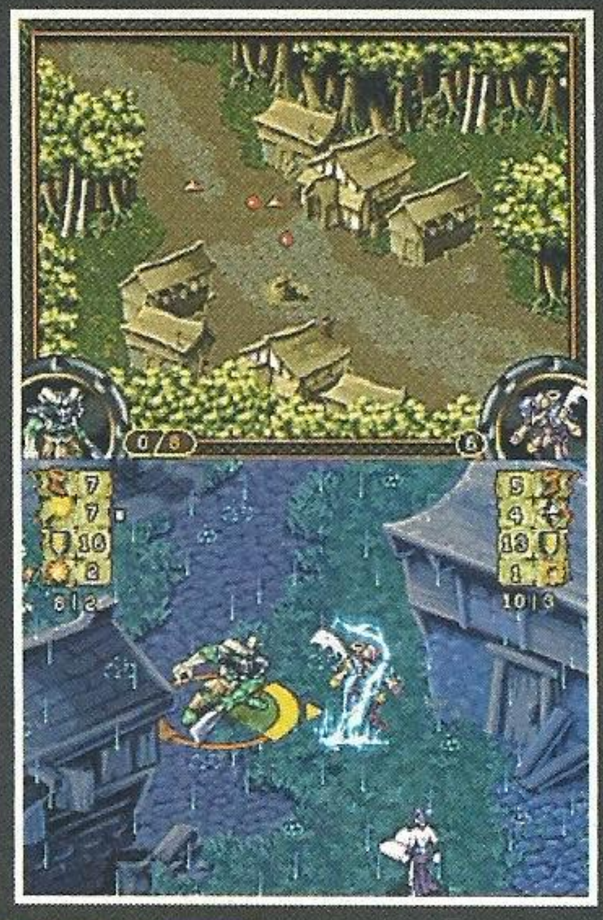
**DRAGON LIBRARY** – pozwoli Wam nadrobić zaległości z dwudziestu lat. Dowiecie się, kim jest mój zielonoskóry ulubieniec, dlaczego tak bardzo nie lubił Goku, dlaczego wybrał żywot pustelnika i tak dalej. Szykuje się sporo czytania i oglądania, więc zarezerwujcie wieczorek lub (najlepiej) dwa.

**DRAGON ADVENTURE** – to tzw. mięsko tej części gry. Masa, po prostu masa scenariuszy nasiąkniętych walkami, które trzeba przejść, aby wyłuskać z gry ostatniego bonusa. Początkowo wybór postaci, którymi przekopiecie tryb Adventure, jest mocno okrojony. Jednak z czasem...

**ULTIMATE BATTLE Z** – oklepywanie kolejnych przeciwników, zarabianie punktów doświadczenia i zdobywanie rzadkich przedmiotów (Z Items). Ultimate Battle Z towarzyszy serii Budokai od zawsze – od zawsze też jest odpowiednikiem tekkenowego survivala. Rzecz dla znudzonych podstawowym trybem.

**DRAGON TOURNAMENT** – szybki sposób na zarobienie kasy. A że pieniądze się przydają, zwłaszcza w sklepie, gdzie bonusy dosłownie spadają z półek – nikomu nie trzeba przypominać. Jeśli nie czujecie się na siłach, zawsze możecie wbić się na turniej prowadzony na łżejszych zasadach, ale kasa będzie mniejsza.

**ULTIMATE TRAINING** – powinniście się tam udać po odpaleniu gry. Nieważne, czy mieliście wcześniej do czynienia z Budokaiem, czy nie – odświeżenie zasad walki i poznanie nowych technik jest konieczne, aby dobrze się bawić. Niezbędny tryb – zwłaszcza w Budokai Tenkaichi 2!



# MAGE KNIGHT DESTINY'S SOLDIER

## TUROWA STRATEGIA BEZ ELEMENTÓW JRPG

**NDS**

- Wydawca: Namco
- Producent: Big Blue
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

**DOBRE:** Niezłe przełożenie figurkowej gry strategicznej na ekran konsolki, klimat dark fantasy.
**ZŁE:** Nie wiadomo dlaczego czasem ciężko sterować.
**BRZYDKIE:** Oprawa to nie pierwsza klasa, ale w sumie nie ma się czego wstydzić.

**MARCELLUS:** No, Mage Knight: Destiny's Soldier może nie do końca jest pozbawione japońszczyzny, bo gra ma wybitnie magnową stylistykę, ale faktycznie bliżej jej do naszego fantasy, niż japońskiego. Gdybym miał kilkanaście wolnych godzin, chętnie sprawdziłbym tę pozycję dłużej w akcji. Wygląda spoko.

Mage Knight to popularna na całym świecie gra strategiczna z figurkami – w dużym uproszczeniu gracze dostają pulę punktów na oddział, który następnie budują wybierając figurki spośród różnych klas pamiętając przy tym, by suma punktów nie przekroczyła puli. A następnie walczą między sobą. Podobnie działa rekrutacja oddziałów w grze na DSa – w karczmie kręcą się łucznicy, czarodzieje, czy silnoręke wielkie mutanty, a gracz, jako jeden z przedstawicieli pięciu ras, po prostu zatrudnia ich do czarnej roboty przed kolejnymi misjami. Wcześniej jednak czeka go intrygujące wprowadzenie, w którym zło zaczyna zwyciężać dobro, świat potrzebuje bohaterów, i tak dalej, i tym podobne – nic nowego, ale z jednego powodu jednak fajne. Z jakiego – o tym na końcu.

Trzon gry stanowią walki, rozwiązane tu jako turowa strategia. Jest nawet symulowany rzut kostką przed każdą turą; jeśli gracz wylosuje wymaganą liczbę oczek, może w danej turze wykonać więcej ruchów. Przesuwamy zatem jednostki po planszy, każemy im atakować przeciwników bądź zdobywać ich obozy – każdy, kto miał przyjemność z tym gatunkiem, odnajdzie się tu błyskawicznie. Po turze gracza atakuje konsola i tak do ostatniego żywego przeciwnika na planszy, lub do wypełnienia zadania. Przy tym warto pamiętać, że ranny wojownik jest mniej efektywny, niż zdrowy – warto więc trzymać w odwodzie kogoś, kto przesądzi losy bitwy. Cała rzecz jest niezwykle rozbudowana i dość skomplikowana, oferuje mnóstwo opcji i z pewnością dostarczy wiele rozrywki fanom takiej zabawy.

### →I BISHONENOM MÓWIMY NIE

Grę nieco kładzie nieprecyzyjne sterowanie. Tak, jakby pole manewru dla gracza było aż za bardzo ograniczone – wiele razy musiałem napracować się stylusem, żeby przesunąć postać, bądź wydać jej odpowiednią komendę. Sprawy nie ułatwiają także niewielkie ikonki, w które ciężko trafić. Przy tym oprawa również nie jest porywająca – świat nie ocieka szczegółami.

Coś jednak w Mage Knight mnie porwało i spowodowało, że poświęciłem mu sporo czasu mając do dyspozycji wszystkie gry recenzowane w tym numerze. Być może spowodowała to stylistyka gry – tu nie ma szesnastoletnich bohaterów z ważną misją zagubionych w wielkim świecie, a raczej twardzi wojownicy z mordami poznaczonymi bliznami. Czyli – nasze fantasy, zamiast japońskiego. Jeśli podobnie jak ja macie ochotę na chwilę przerwy od bishonenów, a lubicie wyzwania, Mage Knight może okazać się odpowiednim wyborem.

**Gulash** ■■

**OCENA 6.7/10**

DŁUGA I CIEKAWA, CHOĆ MOGLI NAD NIĄ JESZCZE POPRACOWAĆ

# LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

## ALE TO SŁABE, NORMALNIE ŻENADA...



**NDS**

- Wydawca: Eidos
- Producent: Human Soft
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

**DOBRE:** Nie wiem... Długie renderowane intro i dźwięk?
**ZŁE:** Kompresja intra. Grafika. Wykorzystanie touchscreena. Ogólna żenada.
**BRZYDKIE:** Przeciwnicy na „zbliżeniach" podczas trybu strzelania. Hahaha.

**MARCELLUS:** Niektóre sekcje gry potrafią na chwilę wciągnąć, ale ogólnie jest bardzo źle. Tak źle, że aż hańba Eidosowi za takie rozdrabinianie się na grosze. Zagrajcie lepiej w Yoshiego, a Lara na DS niech sobie idzie gdzie indziej.

DS jako ostatnia konsola dostaje swojego Tomb Raidera i nietrudno się domyślić, że mocno okrojonego w stosunku do pierwowzoru z dużych konsol. Zamiast pełnej kontroli w trzech wymiarach na DS zrobiono z tego praktycznie platformówkę – fakt, że można poruszać się we wszystkich kierunkach, ale przez cały czas gra wymaga parcia „przed siebie". Więc nie sposób się zgubić, ale nie ma też specjalnie gdzie się gubić – pole gry jest mocno ograniczone.



Dolny ekran służy za inwentarz, czasem do puzzli i zagadek, a w przypadku, gdy trzeba na przykład przepłynąć pod jakimś filarem, pokazuje większy wycinek terenu na obu ekranach. To chyba jedyny fajny patent w tej grze. Potem jednak akcja, jak to zwykle bywa, ma miejsce tylko i wyłącznie na górnym ekranie, oprócz przekomicznego strzelania, ale o nim za chwilę. Lara ma praktycznie wszystkie ruchy znane z „dużej" wersji, są też gadżety, jak choćby lina z hakiem, a poziomy przygotowano w oparciu o wersje z dużych konsol.

### →I ZASTRZEL BLOBA

Niestety, Nintendo DS nie jest konsolą przygotowaną z myślą o generowaniu trójwymiarowej grafiki i to wychodzi w Legendzie. Tekstury są wstrętne, postacie ruszają się bardzo słabo, a niska rozdzielczość ekranu i ogólnie spartolona w tej grze detekcja kolizji nie ułatwia skoków na linach czy innych ewolucji wymagających precyzji. Niestety. Jedna z najważniejszych rzeczy definiujących Tomb Raidera leży tu na całej linii. Podobnie zresztą jak walka – otóż wyobraźcie sobie (i rzućcie okiem na screenshot) że przy zbliżaniu się do przeciwnika dolny ekran przełącza się na coś w stylu trybu fpp, na którym wielkie bloby imitujące ludki przekomicznie podrygują imitując ruch, a zadaniem gracza jest pukanie palcem w ich głowy, aż padną. Żenada. I w sumie nieważne, która z licznych broni Lary zostanie wykorzystana – efekt jest równie słaby. Można nieco zabawić się przy snajperce, ale komu by się chciało ją wyciągać...



Gra jest nędzna i brzydka. Nie ratuje jej przyzwoita ścieżka dźwiękowa i mocna licencja Tomb Raidera – trzymajcie się od tego z daleka, jest sporo innych pozycji wartych Waszej uwagi. Podobno Crystal Dynamics doglądało tej konwersji, ale chyba robili to po pijaku. Do wora z tym.

**Gulash** ■■

**OCENA 3.0/10**

LEPIEJ NIE ROBIĆ, NIŻ ROBIĆ TAKIE GNIOTY

## mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

### NFS CARBON: OWN THE CITY

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Electronic Arts

Carbon ukazał się już chyba na wszystkie konsole, stacjonarne i przenośne – Na Nintendo DS też nie ma specjalnie się czego wstydzić. Jeździ się przyjemnie choć miejscami za łatwo, dobrze oprogramowano kontroler (góra-lewo to ostry zakręt w lewo, dół-lewo to delikatny), szkoda jedynie, że touchpad służy jako deska rozdzielcza samochodu tudzież do nagabywania członków zespołu do włączenia się do akcji. Tak czy inaczej, to porządna i niebrzydka gra. [gsh] ■■

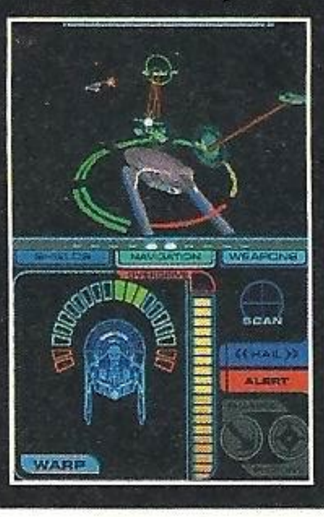
### MAGICAL STARSIGN

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Nintendo

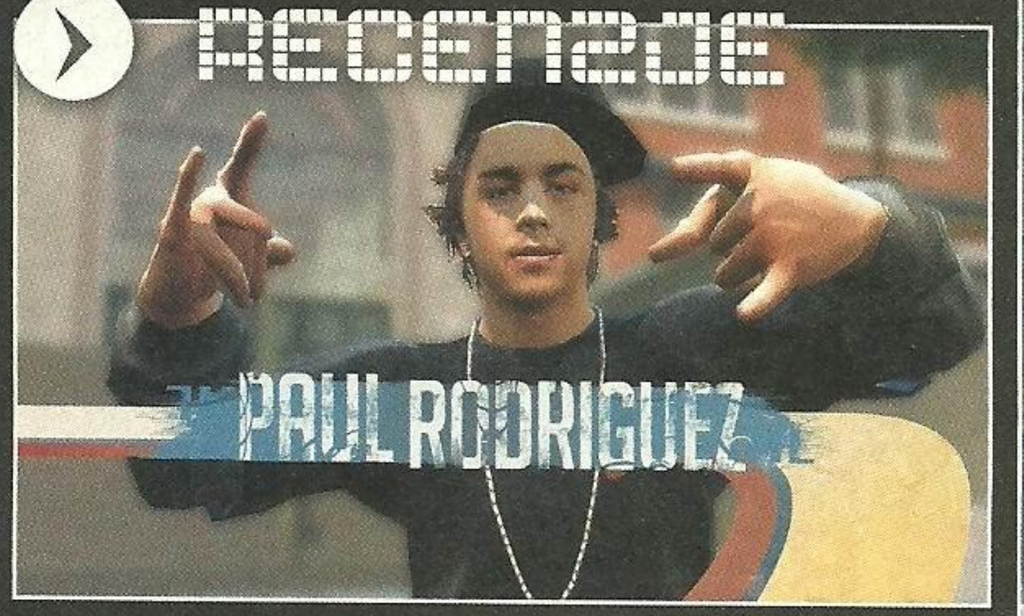
Jeśli nie macie jeszcze dość mocno infantylnych bohaterów w jRPG, Magical Starsign jest wprost stworzony dla Was. Takiej plejady przedziwnych i przesłodzonych postaci dawno nie widziałem. Gra jest klasycznym i mocno tradycyjnym erpegiem opowiadającym o losach studentów akademii magicznej, rzucanych po galaktyce i ratujących swoją nauczycielkę. Grafika to poziom GBA, ale nie trzeba się też krzywić – zabawy wystarczy na kilkadziesiąt godzin, bo walki trafiają się co chwila. [gsh] ■■

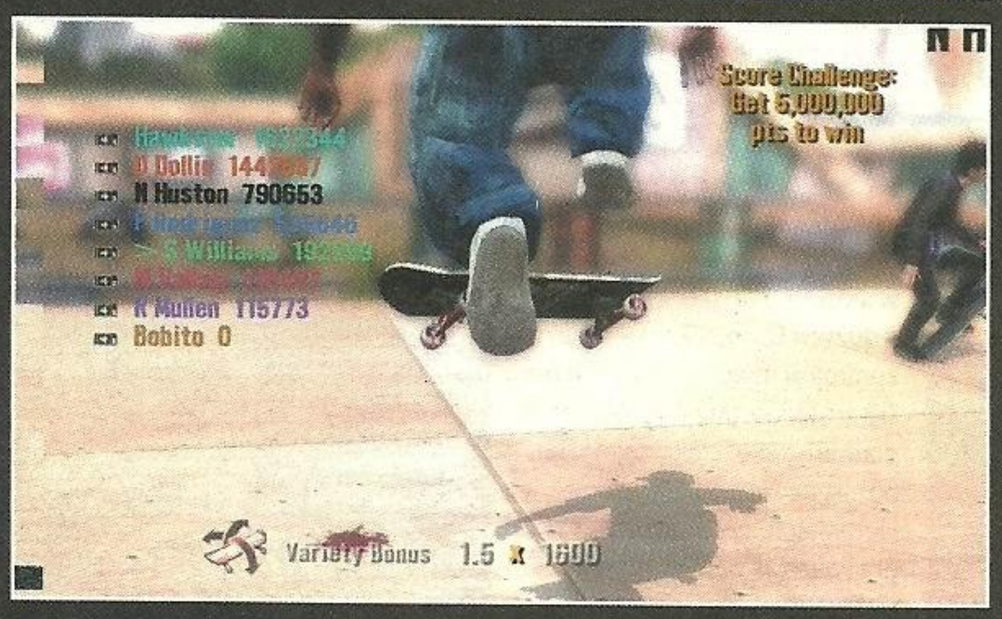
### STAR TREK: TACTICAL ASSAULT

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Bethesda




Licencja Star Treka kiedyś może była i gorąca, dziś to raczej druga liga. Pewnie do czasu, aż twórca Losta i MI:III nie nakręci kolejnego filmu z Klingonami, Borgami i Vulcanami. Zaś sama gra to nie kosmiczna strzelanina, a raczej symulator statku federacji bądź Klingonów. Śmigamy więc za pomocą stylusa między asteroidami i strzelamy do wszystkiego, co się rusza. Fajna jest bezwładność statku kosmicznego, jest sporo tekstu, menusów i opcji – coś dla fanów Treka i tylko dla nich. [gsh] ■■



# TONY HAWK'S PROJECT 8

## „KOMPLEKSOWO ODŚWIEŻONY, ZBUDOWANY OD PODSTAW DLA KONSOL NOWEJ GENERACJI!"

**Xbox 360**

- Wydawca: Activision
- Producent: Neversoft
- Liczba graczy: 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** Motion capture postaci, nail-a-trick i focus, lekkie odświeżenie serii przydatne dla osób, które w Hawka nie grają od kilku lat.
**ZŁE:** Animacja często zwalnia, czasem coś dorysowuje się w otoczeniu gracza.
**BRZYDKIE:** To ładna gra, nie ma się do czego przyczepić. No, może poza obciętym create-a-skater i wyrżniętym edytorem skateparków.

**MARCELLUS:** Przestałem śledzić na bieżąco losy tej serii jakoś tak niedługo po wydaniu na Dreamcasta genialnej „dwójki", które jeszcze nie była przekombinowana, a już dawała niesamowitą wprost radochę z czesania tych wszystkich tych trików. Postanowiłem znów sprawdzić, co tam u Tony'ego słychać przy okazji Project 8 i spodobało mi się to, co zobaczyłem – gra jest przystępna nawet dla takich „wtórnych" debiutantów, jak ja i tylko to chrupanie nieco przeszkadza, a efekt szmacianej lalki jest „kontrowersyjny". Ale poza tym jest bardzo okej.

Rzut okiem na metryczkę Tony'ego Hawka zdradza, że facet za dwa lata będzie miał na karku czwarty krzyżyk. Szacuneczek dla niego za jego wyczyny – ostatni złoty medal X-Games za najlepszy trik vertowy zaliczył w 2003 roku, a z podium nie schodził przez 10 lat. Zostawmy jednak życiorys Jastrzębia (i jego trzy byłe żony) i przejdźmy powoli do meritum. A jest nim siódma już gra z serii Pro Skater, co z tego, że nieco inaczej nazwana. Na pewno wielu z Was pamięta debiut TeHaPeeSa na PS one i szokujące wręcz rozkminienie tego sportu przez ekipę Neversoft w kultowym Tony Hawk's Pro Skater 2. Dziś to najlepiej sprzedająca się seria gier traktujących o sportach ekstremalnych od początku swojego istnienia, a boss Activision – wydawcy, otwarcie przyznaje, że kompletnie nie widzi powodów, dla których kolejne części nie miałby się ukazywać co roku.

Ja też nie widzę przeciwwskazań, o ile Bam Margera nie zostanie głównym bohaterem, bo tego już więcej nie ścierpię. Na szczęście w Project 8 Margera, choć pojawia się, nie jest jakąś ważką postacią.

### →| PROJEKT JASTRZĘBIA

Tytułowy Projekt Osiem, czy też raczej Ośmiu, to po prostu ósemka najlepszych skaterów w mieście, których Tony Hawk zabierze gdzieś tam ze sobą w jakimś celu. Na pokazy, do reklamówki, nieważne – wiadomo, że każdy fan czterech malutkich kółeczek chciałby być w ekipie Jastrzebia. W mieście jest jednak dwustu podobnie myślących skaterów pogrupowanych w rankingu (gracz zaczyna na dwusetnej pozycji) i co oczywiste, by zostać zauważonym przez gościa, który wylądował dziewięćsetkę, trzeba wspiąć się na szczyt.

Miasto zostało podzielone na dzielnice. Kolejne stają się dostępne po zaliczeniu określonej liczby zadań w tych już odkrytych. Nie ma żadnego stremowania czy doładowywania – cały świat gry siedzi sobie w pamięci i gdy już otworzycie wszystkie przejścia, można śmigać gdzie się chce. Zadania bywają różne, ale zawsze mają związek ze skateboardingiem, a dają je stojące bądź włóczące się po okolicy ludki. Najczęściej trzeba po prostu wykonać jakiś trik w określonym miejscu, ale są też wyścigi, budowanie skateparku na zaliczenie, czy choćby chore i pokręcone wyzwania rzucane przez prosów. Skok z samolotu na ten przykład. Nie zabrakło również klasycznych, znanych z pierwszych Hawków operacji, jak choćby szukanie literek S-K-A-T-E, czy ukrytych dysków. Fajną nowinką są za to Spot Challenges – to miejsca, w których inni skejterzy wyczesali coś chorego i trzeba to powtórzyć, albo najlepiej zrobić jeszcze lepiej. Najdłuższy skok, najlepszy grind i tym podobne. Podzielono je na trzy poziomy trudności, co oczywiście daje wyzwanie zarówno niedzielnym graczom, jak i osobom, które wywalają w Hawku kombosy z zamkniętymi oczami.

### →| BENIHANA? WTF...

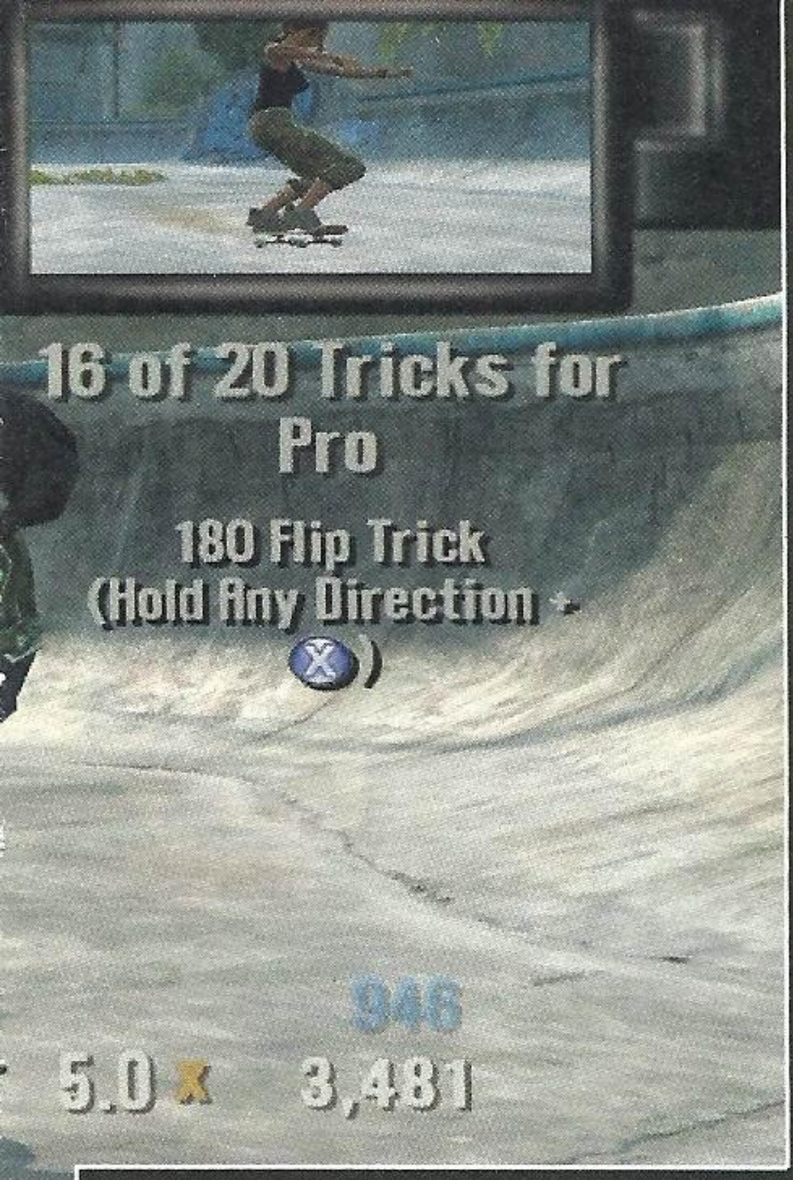
Seria gier firmowana nazwiskiem Hawka zaczynała już zjadać własny ogon; wydawała się mocno techniczna i nieprzystępna dla osób zaczynających swoją przygodę z konsolami i choć mogła – jak zawsze – liczyć na wsparcie swoich oddanych fanów, to chyba nie o to chodziło Neversoftowi i Activision. Stąd kilka dość konkretnych zmian, które jednak wychodzą grze na dobre. Przede wszystkim jest rozsądny, choć naturalnie nie zdradzający wszystkich sztuczek tutorial z kilkoma skejterami odkrywającymi liczne niuanse tego sportu. To jak ze starszymi kolegami – oni wszystkiego nauczą młodego człowieka, hehe. Tak więc gracz dowiaduje się o manualach, grindach, wallride'ach, transferach, gapach, vertach i tych wszystkich tak fachowo brzmiących wyrazach, które każdy szanujący się autor koniecznie powinien w ilościach hurtowych umieszczać w recenzji gry skejtowej.

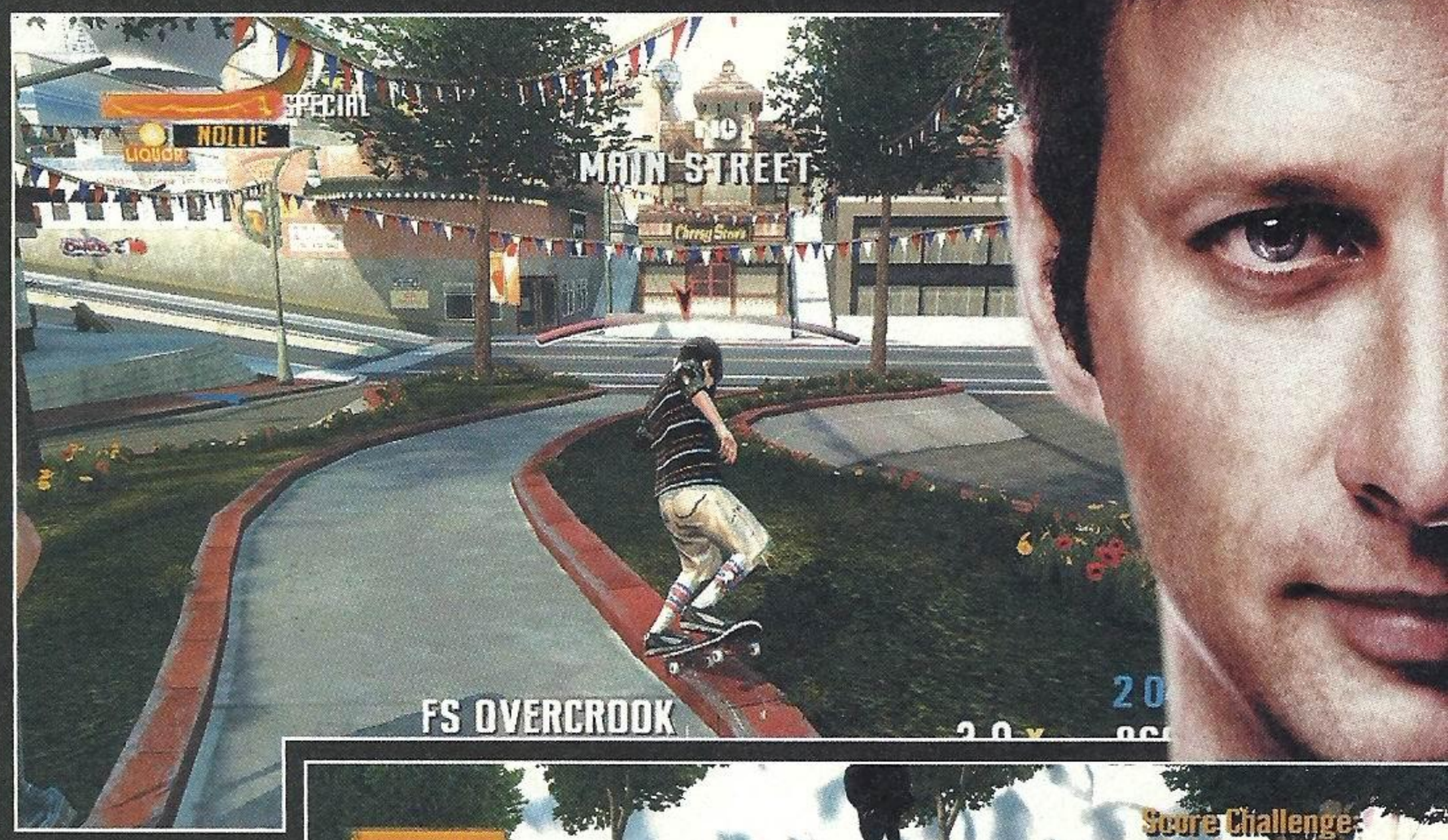
Tempo gry w porównaniu do poprzednich pozycji nieco spadło; rzecz dzieje się wyraźnie wolniej. Dla mnie to na przykład dobrze, bo zwykle gram w nocy, a wiadomo – w nocy po całym dniu spania... to jest po pracy, ma się przytępiony refleks i opóźnione reakcje. I o dziwo nie ma to związku z faktem, iż kierowany przez gracza panopek jest opisany licznymi statystykami – szybkości tam nie ma, jest taka sama przez całą grę. Natomiast we wspomnianej kwestii statystyk, wraz z przesuwaniem się w rankingu i zaliczaniem kolejnych zadań, zwiększają się umiejętności naszego zawodnika.

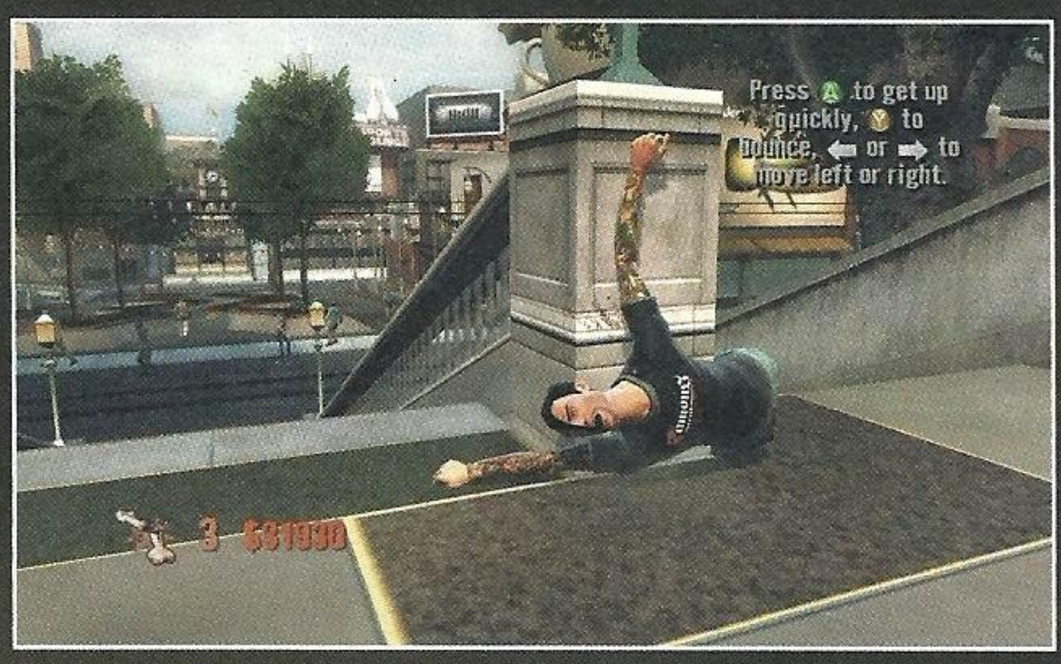
No i tu mała niespodzianka, niekoniecznie przyjemna dla długoletnich fanów serii. Na początku nasz ludek jest strasznym lamusem – choć chce, to wiele nie może, bo „nie umi", a „nie umi", bo nie ma skilla. Zapomnijcie więc na początku o miażdżących kombosach, nie ma takiej opcji. A jest to o tyle nieoczekiwane, że zaliczenie kolejnych Spot Challenge od razu na najwyższą notę jest w większości wypadków niewykonalne. Trzeba więc mozolnie budować statsy drobnicą, a potem wracać przez pół miasta, by wykonać gdzieś jakiś specjalny trik. Tak, to backtracking pełną gębą, ale przyjemny backtracking – bo jazda na desce w Project 8 jest, kurde, po prostu fajna. Zawsze przecież taka była.

### →| NIHILI NOVI? EEE...

Nabijając na maksa specjalny pasek na ekranie wchodzimy w specjalny tryb focus – gra zwalnia, kamera robi zbliżenie i pozwala skoncentrować się na lądowaniu, co mocno przydaje się przy dłuższych kombach. Zbliżoną, lecz nieco inną nowością w serii jest bardzo fajnie brzmiąca opcja nail-a-trick.



■ Po glebie potrafi rzucić skejterem dobrych kilka metrów w bok, a gdy odbije się jeszcze od ściany, czy rurki, to po prostu niedobrze się robi widząc, co dzieje się z jego kończynami. Trup na miejscu, a jednak wstaje – fajnie, że mamy gry video.

Wystarczy będąc w powietrzu docisnąć obie analogowe gały, by z pomrukiem zachwytu przywitać zbliżenie na nogi skejtera i spowolnienie czasu, czyli bullet time. Teraz za każdą nogę odpowiada jedna analogowa gałka joypada, a znając techniki wykonywania trików na deskorolce, można pokusić się o odpowiednie manipulowanie stopami i naciskiem na deskę. Oczywiście brzmi to łatwiej, niż w rzeczywistości, bo początkowo prosty kickflip może sprawić masę kłopotów nawet i profesjonalnemu skaterowi, jednak z czasem, jeśli komuś faktycznie zależy na wymasterowaniu tego elementu, joypad w jego rękach stanie się faktycznym przedłużeniem nóg skejtera. Oczywiście nie trzeba z tego w ogóle korzystać, niemniej jednak efekty są naprawdę interesujące. Sprawa jest jednak trudna, bo potrzebne jest znakomite wyczucie czasu oraz nieco farta, by kamera ustawiła się w taki sposób, by gracz mógł zobrazować sobie gdzie jest góra, a gdzie dół na padzie. Trudna, ale moim zdaniem warta zachodu.

Nowe są także wspomniane na początku Spot Challenges, które okazują się rozsądnie i dobrze zaplanowane przez autorów. Naturalnie jeśli ktoś chce wszystkie zaliczyć na „sick", to jest chory, albo ma za dużo wolnego czasu. Do roboty jakiejś, czy szkoły, psia jucha.

Ale mam też kilka złych wieści na temat nowości. Często śmiejemy się w redakcji, że specyfika gry next-genowej wymaga, by wyciąć z niej wszystko, co możliwe, aby za rok wrzucić i wypisać na pudełku jako NOWOŚĆ (patrz gry sportowe EA czy PES6). Tak rozbudowana kiedyś opcja Create-A-Skater w tej grze doczekała się mocnej redukcji – dostępnych jest dosłownie kilka modeli postaci. A tworzenie własnego skateparku? Nic z tych rzeczy. Co prawda w kilku miejscach podczas właściwej kariery mamy możliwość poprzesuwać kilka hopek i rurek, ale są to tak podstawowe rzeczy, że właściwie nie ma nad czym rozwodzić, a i zapisać nie można.

**WYSTARCZY BĘDĄC W POWIETRZU DOCISNĄĆ OBIE ANALOGOWE GAŁY, BY Z POMRUKIEM ZACHWYTU PRZYWITAĆ ZBLIŻENIE NA NOGI SKEJTERA**

### →I CHRUPIE. NIESTETY...

Nowej generacji mieliśmy doświadczyć także w oprawie. Na pierwszy rzut oka różnic między wydanym rok temu American Wasteland aż tylu nie ma, by paść na kolana, ale pozory w przypadku tej gry mylą. Pograjcie chwilę, a dostrzeżecie, ile pary poszło w motion-capture skejterów, jak rewelacyjnie pracują ich nogi na zbliżeniu. Wrzucono także silnik fizyczny pozwalający na efekt szmacianej lalki, czyli ragdoll. Ale ten sam ragdoll czasem potrafi też rośmieszyć, sporadycznie, ale jednak, pojawia się pop-up, czyli dorysowujące się obiekty. Gwoździem programu jest jednak notorycznie chrupiąca animacja. Gdzie jak gdzie, ale w Tony Hawku!? Grze mocno technicznej, wymagającej stałych 60 klatek? To niedopuszczalne i ocena leci w dół, a szkoda, bo sama stylistyka gry i jej wykonanie bardzo mi się podoba.

Muzyki za to nie skaleczyli. Są Bad Religion i Sonic Youth, więc nie może być źle – jest kilkadziesiąt kawałków najróżniejszych gatunków, można miksować playlisty i naturalnie dodawać swoje utwory.

### →I TONY JEST TONY

Lecz choćby nie wiem jak się Neversoft naprężał, a dział promocji z Activision zapisywał kolejne strony zdaniami pokroju „complete reinvention of the series" czy „built from scratch for the next-gen consoles", to w dalszym ciągu ten sam silnik właściwej gry, a w efekcie tego stary, doskonale wszystkim znany i dobry TeHaPeeS z ładniejszą grafiką i ragdollem. Trochę zlajtowiony, by zachęcić nieco niedzielnych graczy i zmodyfikowany w niektórych miejscach, ale rewolucji nie ma. A przypominając sobie słowa bossa Activision przytoczone na początku tego tekstu, pewnie nigdy jej nie będzie. Bo i po co? **Gulash** ■■

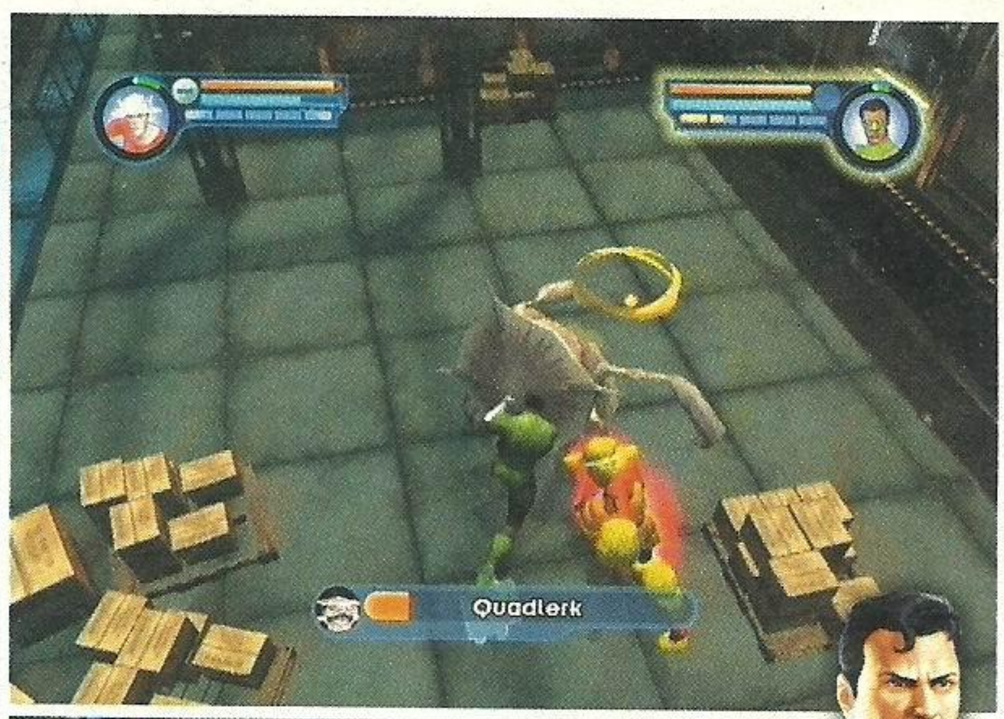
**OCENA 8.0/10**

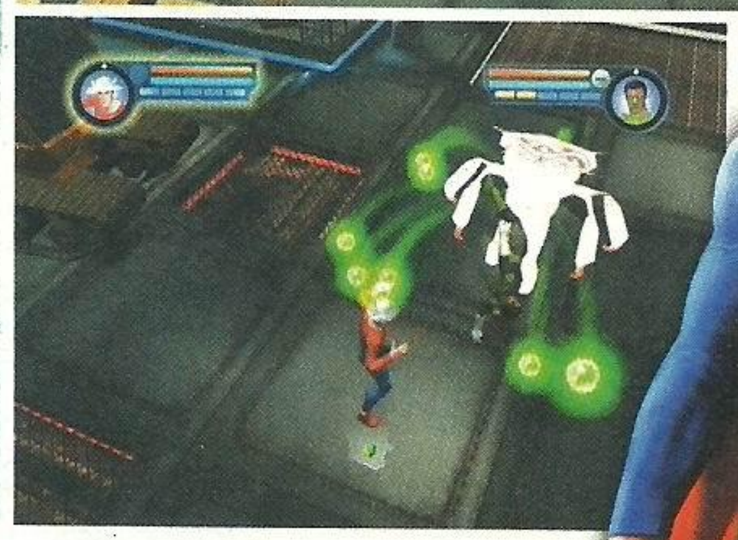
GDYBY NIE CHRUPAŁA, BYŁOBY CUD-MIÓD-MALINA

## Tony Hawk's Project 8 w sieci

Jak być może pamiętacie, Tony Hawk's Pro Skater 3 był pierwszą zsieciowaną grą na PlayStation 2 – jeszcze zanim Sony wprowadziło do sprzedaży oficjalny Network Adaptor. Wieści zza oceanu mówią, że wydany również na PS3 THP8 jest kompletnie pozbawiony online'a na konsoli Sony. Podobnie rzecz ma się z wersjami na PS2 i Xboxa. A więc, by skejtować w sieci i pokazywać swoje skille, trzeba zaopatrzyć się w Xboxa 360 i tę wersję. Zmian w stosunku do poprzednich części nie ma wcale tak dużo – w dalszym ciągu jeździmy sobie w otoczeniu innych fanów sieciowego grania i czekamy, aż ktoś zaproponuje (założy) grę w Horse, Combo Mambo, Graffiti i tak dalej. Nowym trybem są Ściany – skejterzy śmigając na deskach zostawiają za sobą linie, których nie wolno przeciąć. Wszystko działa płynnie i sprawnie.

Nie brakuje też achievementów, z których jeden zasługuje na dłuższą wzmiankę – trzeba pokonać w sieci jednego z developerów gry, albo kogoś, kto tego już dokonał. Tak tak, chłopaki z Neversoftu często pojawiają się online. Fajny to pomysł i mam nadzieję, że inni autorzy gier go podchwycą.



PS2 | Xbox

- Wydawca: Eidos
- Producent: Snowblind
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** Ładna oprawa video, mocna ścieżka dźwiękowa, pierwsza DOBRA gra z Supermanem!
**ZŁE:** Siedem godzin zabawy, mały wybór bohaterów, słabe postacie, brak dynamiki w ciosach.
**BRZYDKIE:** Renderowane filmy – albo ja się starzeję, albo kiedyś robiono ładniejsze CGI.

**MARCELLUS:** Zestaw bohaterów rzeczywiście trąci miejscami myszką, ale taki już jest styl DC Comics. Albo się go lubi, albo nie. Ale Mrocznemu Rycerzowi klimatu odmówić nie można. Sama gra nie jest za specjalna, ale i Marvel mnie zmasakrował. Kwestia wyboru.

# JUSTICE LEAGUE HEROES

## JEST NA PRZYKŁAD BOHATER, KTÓRY NAZYWA SIĘ LATARNIA. ZIELONA LATARNIA...

Pomimo szacunku dla Supermana, że ołów brał na klatę, pomimo respektu dla Batmana, że mieszkał (naprzemian) w obskurnej jaskini i luksusowej willi, a także pomimo uśmiechu, jaki ciśnie się na usta wraz z ksywką gościa o nazwie „Zielona Latarnia" – bohaterowie DC Uniwersum na całej linii przegrywają z herosami Marvela. Może to tylko moje odczucia, ale świat Marvela od zawsze tętnił życiem i kolorami, zaś DC Comics kojarzył mi się mrokiem, bólem i nie do końca wyjaśnionymi tajemnicami. Jeśli czytacie komiksy, a każdą ich adaptację filmową łykacie niczym piranie, to w tym miesiącu czekają na Was dwie porządne gry – **Justice League Heroes** dla fanów nadludzi z DC oraz Marvel Ultimate Alliance dla wielbicieli mutantów i kolorowych stróżów prawa. Załóżmy, że skusicie się na recenzowaną w tym miejscu Ligę.

### →I GŁOSUJ NA LIGĘ

Liga Sprawiedliwych to (pomijając żarty o politykach) ekipa superbohaterów, którzy bronią Ziemi przed zagrożeniem z kosmosu. Superman, Flash, Batman, Green Lantern, Wonder Woman, Zatanna i Martian Manhunter czuwają, aby każdy psychopata, który uzna, że pora już przejąć kontrolę nad (wszech)światem, został natychmiast surowo ukarany. Nie do końca co prawda rozumiem, dlaczego w tej paczce znalazł się Batman, który nie ma żadnych nadludzkich mocy, ale mniejsza z tym. Historia wprowadzająca w grę wyraźnie mówi, że tylko połączonymi siłami Liga jest w stanie ubić Brainiaca i jego zastępy maszyn, które zaczęły panoszyć się po Ziemi. Najwyższa zatem pora obić kilka blaszanych mord i udowodnić, że w Lidze jedność, a w kupie siła.

### →I KOBIETY Z MUSKUŁAMI

Jeśli graliście w Diablo, Baldur's Gate: Dark Alliance, X-Men Legends lub dowolnego slashera, w którym akcję obserwujemy z lotu ptaka, to o **Justice League Heroes** wiecie już sporo. Oto na scenie pojawia się dwóch bohaterów, których zadaniem będzie oczyszczanie ulic i wnętrz budynków z gromadek przeciwników. Sterować można zaledwie jednym z nich, ale w dowolnym momencie przełączycie się na postać numer dwa.

Niestety, każda z misji przyporządkowana została określonej parze herosów, dlatego nie można ukończyć całego JLH grając na przykład wyłącznie Supermanem. Tak, ja też nie byłem z tego do końca zadowolony. Chciałem tego, czy nie, musiałem poświęcić chwilę czasu Zatannie, Zielonej Latarni, czy Marsjańskiemu Łowcy... Początkowo dostępnych jest tylko siedmiu bohaterów, jednak w miarę postępów odblokujecie szóstkę dodatkowych fachowców.

Pierwszy problem **Justice League Heroes** wychodzi na wierzch już po kilku minutach zabawy – w tej grze brakuje fajnych postaci. Bo kim jest Aquaman? Kim jest Hawkgirl? Kogo u licha interesują losy Green Arrow? Ja rozumiem, że Marsjański Łowca ma swoje komiksy, a liczba jego fanów sięga tysięcy, ale mi osobiście ciężko było zachwycać się sylwetką tego typa.

### →I IZOMETRYCZNY SLASHER

**Justice League Heroes** to chodzona nawalanka, w której przeciwników rozłupujemy na atomy. Członkowie Ligi to siłacze, którzy bez problemu ciskają oponentami o ściany, przestawiają ciosami samochody, wyrywają drzewa i hydranty, a następnie używają ich jako broni. Taki Latarnia na przykład bez problemu podnosi ciężarówki, a następnie rozwala je na głowach oponentów. Superman wyrywa konary drzew, po czym wybija nimi głupie pomysły z głów atakujących przygłupów. W razie potrzeby bohaterowie korzystają również ze specjalnych mocy, które aktywujemy sztabkami L i R. Moce te rozwijamy przez całą grę, wraz z rosnącym doświadczeniem ligowców, problem w tym, że nawet pod koniec gry w dalszym ciągu skuteczniej naparza się przeciwników gołymi pięściami, niż mrozi oddechem, czy pali wzrokiem. Mocom, podobnie zresztą jak i ciosom, zwyczajnie brakuje jakiejś siły, powera, impetu – czegoś, co czyniłoby bójki bardziej atrakcyjnymi. Niestety, wszystkie ciosy w grze wyglądają identycznie – brakuje im dynamiki, a bicie wrogów po gębach nie sprawia praktycznie żadnej satysfakcji. Szkoda.

■ Wolałbym grę brzydszą i gorzej udźwiękowioną niż JLH, ale dającą więcej satysfakcji z ubijania nieprzyjaciół. Nie tym razem.

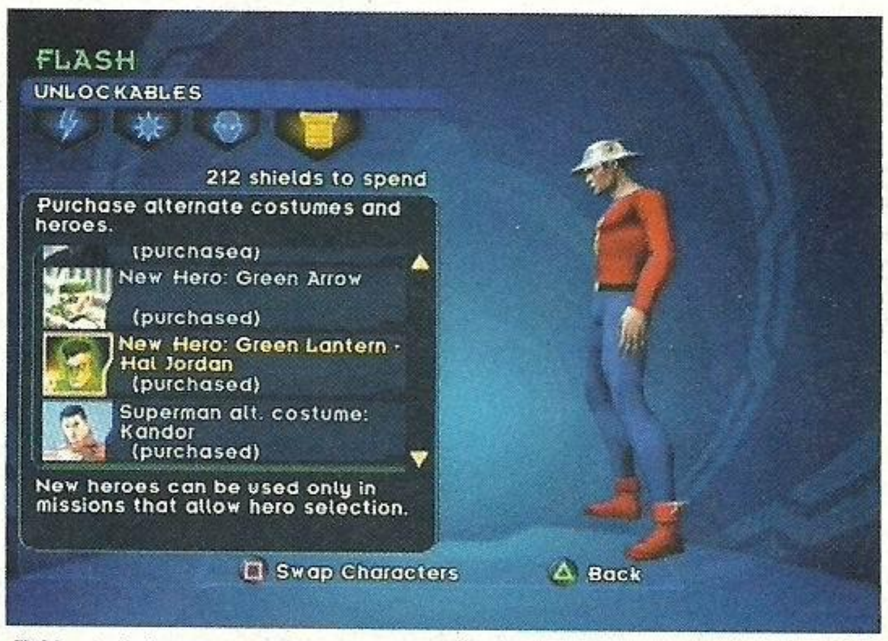
### →I CZERWONE GATKI LUB OSTRE PAZURY

Najmocniejszą stroną **Justice League Heroes** jest na pewno oprawa video. Ładne i gładkie modele postaci, płynna jak roztopione masełko animacja, ślicznie animowani bohaterowie, rozsypujące się w mak otoczenie, eksplozje, fontanny, dymy, dowolne przybliżanie i oddalanie obrazu – naprawdę jest na czym zawiesić oko! Grę szczerze polecam, ale z dwoma zastrzeżeniami. Po pierwsze, trzeba ją sobie dozować w kilkudziesięciominutowych sesjach, bo inaczej może się szybko znudzić. Po drugie zaś, Marvel Ultimate Alliance jest znacznie, ZNACZNIE lepsze. A wybór jak zawsze należy do Was! **Matt** ■■

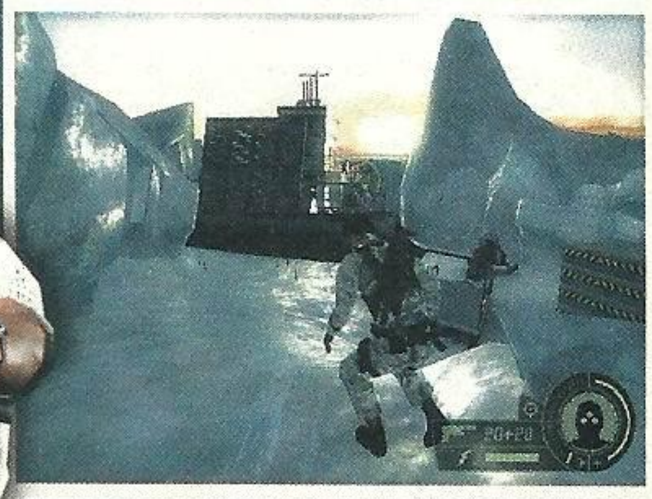
**OCENA 6.9/10**
NAJLEPSZY TYTUŁ ZE ŚWIATA DC COMICS

### DLA KOGO TA GRA?

**1. Łykacie w ciemno fakt, że Superman zakłada najpierw spodnie od kostiumu, a dopiero potem czerwone majtki i kozaki.**
**2. Akceptujecie pomysł umieszczenia w lidze superbohaterów Batmana – nie ma on co prawda nadprzyrodzonych mocy, ale mógłby czuć się poważnie skrzywdzony faktem nie obsadzenia go w stawce DC-wymiataczy. 3. Szukacie ukrytego sensu w tym, że Snowblind Studios umieściło w grze właśnie Aquamana, natomiast kompletnie pominęło takich fachowców, jak Plastic Man, Atom, czy Captain Marvel.**
**4. Znacie na pamięć ksywki wszystkich obecnych i przeszłych członków Justice League i potraficie opisać wygląd i moc każdego z nich!**

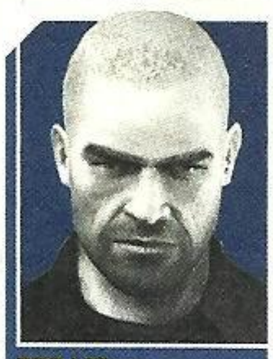



■ Liga to ładna gra, a do tego świetnie zaopatrzona w bonusy. W grze znajdziecie mnóstwo bonusów, zarówno do odszukania, jak i kupienia.



# SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

## TA GRA TO COŚ NIEMAL CAŁKOWICIE INNEGO NIŻ PRODUKCJA Z XBOXA 360



**PS2 | Xbox**

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Montreal
- Liczba graczy: 1-4 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** Konstrukcja misji, fabuła, klimat.
**ZŁE:** Myśli przy mordowaniu cywili.
**BRZYDKIE:** Przepaść graficzna między Xboxem i PS2.

**GULASH:** FIsher znakomicie żegna się z obecną generacją konsol – na Xboksie ta gra, jak na możliwości leciwej już konsoli, wygląda miażdżąco, a przy tym zachowuje klimat poprzednich Splinterów. Co dla mnie jednak nie jest zaletą – wolę jednak ten lajtowy Hollywood. Jeśli masz PS2, a nie widziałeś (niczym my...) wersji na inne konsole, nie będziesz miał powodu by kręcić nosem – aż tak biednie to nie wygląda, a grania i radochy czeka cała masa.
No to nara, Fisher.

Sam Fisher wstępuje w szeregi terrorystów, to już wiedzą chyba wszyscy. Dla zimujących pod kamieniem króciutkie streszczenie – Fisherowi ginie córka, puszczają mu nerwy, podejmuje się ćwierć-legalnego zadania przeniknięcia w szeregi organizacji John Brown's Army, która planuje zrobić wielkie bum, a będąc w środku, musi działać w równowadze pomiędzy tymi dobrymi (NSA) i tymi złymi.

### →I INNE POZIOMY, INNE WYZWANIA

No i to wszystkie podobieństwa, jakie udało mi się zauważyć pomiędzy Double Agentem next-genowym i current-genowym. Zdziwieni? A jaki ja byłem zdziwiony gdy okazało się, że w przeciwieństwie do fantastycznego filmu sensacyjnego z Xboxa 360 zostałem rzucony na głęboką wodę godnego następcy Chaos Theory. Tak, Double Agent w tej wersji to gra znacznie bliższa splintercellowym oryginalnym pomysłom niż wytwór Ubi Shanghai. Przede wszystkim na pierwszym miejscu postawiono nie efekty, nie kapitalny design poziomów, a skupienie na tym, jak powinien działać tajny agent. Na olbrzymich poziomach musimy więc wykorzystywać wszystko, co Sam potrafi i czym ma napchane kieszenie, bo autorzy położyli nacisk na adrenalinę płynącą z poczucia zagrożenia. Pamiętacie, jak się denerwowaliście w pierwszym Splinterze, gdy do pomieszczenia z prezydentem wpadało paru żołnierzy naraz? Tu cały czas stawia się czoła kilku wrogom naraz. Strażnicy są czujniejsi i jeszcze bardziej cwani niż ci z Chaos Theory i zawsze pilnują się nawzajem – nie ma mowy o wyeliminowaniu tego z tyłu, trzeba gości rozdzielić. Nie pamiętam już kiedy ostatni raz tak się pociłem przy skradance... Najpierw gaszę światło gadżetem do zakłócania pracy urządzeń elektronicznych, dobra, ruszyli się, temu rzucam puszkę w prawo, tamtego zachodzę od lewej, gwiżdżę mu zza winkla, dobra, jeden poszedł, pistolet w łapę, bum. Leży. A mi zostało już tylko 19 naboi, bo żeby nie było za lekko, amunicji jest tyle co kot napłakał. Przynajmniej na środkowym poziomie trudności (a taki zawsze ogrywam, bo zakładam, że nie piszę dla lamusów ani arcymistrzów), który nosi niepokojącą nazwę Hard. Jest hard. Jest tak bardzo hard, że gdy udało mi się zamiast load wybrać opcję quicksave, zapłakałem gorzkimi łzami na myśl o tym, przez ile trudów muszę się teraz przedrzeć. Ale się przedarłem. I było warto, bo poznałem historię, której mi Xbox 360 nie potrafił opowiedzieć.

### →I WIĘCEJ MOCY!

Nie wiem jak to możliwe, ale current-genowe wersje mają więcej scen przerywnikowych, więcej dialogów Sama z oboma dowódcami i ogólnie więcej fabuły. Każde wydarzenie, które wydawało się płytkie w wersji z Xboxa 360, w current-genowym Splinterze jest pokazane dokładnie tak, jak powinno się opowiadać dobrą historię.

Wersja current-genowa jest bardziej skomplikowana pod względem techniki grania – pojawiają się w niej szczegółowe wskaźniki dźwięku oraz widoczności Sama, nie jest aż tak umownie jak w Splinterze, o którym pisałem przed miesiącem (tam Sam miał tylko trzy stany widoczności – zauważony, niezauważony, na granicy widzialności – tutaj skala jest płynna). Mniej jest frustrujących czasówek, chociaż bez nich Splinter nie byłby Splinterem, więc czasami się pojawiają, jak choćby na poziomie w więzieniu, na którym Sam kradnie drugą krótkofalówkę, aby móc kontaktować się z Jamiem, gościem, który wprowadzi go w szeregi JBA. Na 360-tce po prostu ze sobą gadali, tu jest długa i nerwowa akcja przeciskania się między rurami po radio, a potem pęd z powrotem do celi, bo właśnie zaczyna się inspekcja. A potem wybuchają zamieszki, a my razem z Jamiem ruszamy naprzód.

Tak, elementy gry co-op trafiły do singla tylko w current-genowej wersji. Na nowym Xie Jamie czeka na Sama na dachu więzienia, tu trzeba grać razem, podsadzać się nawzajem, otwierać sobie drzwi i tak dalej. Oczywiście rola AI jest niewielka, więc nie ma mowy o jakichś wyrafinowanych akcjach, niemniej robi wrażenie, gdy po podejściu do zbyt wysokiej ściany pojawia się w menu opcja podsadzenia Jamiego.

### →I NOWA JAKOŚĆ STAREJ GENERACJI

Levele – tym current-gen może trochę przegrywa, ale i tak ich design jest świetny. Wreszcie jest może nie wierna, ale jednak kopia uwielbianego przeze mnie poziomu pociągowego z Pandora Tomorrow – tym razem staramy się zatrzymać pociąg z forsą, mknący z obłędną prędkością tunelem metra. Na dachu mocno wieje plus trzeba co chwilę padać pod niskim stropem, w środku dużo strzelają – masakrycznie mi się ten poziom spodobał. Co, że nie było takiego w next-genie? Ano nie było. Wygląda to tak, jakby oba zespoły pracujące nad obiema wersjami Splintera dostały nawet nie skrypt, a dwie strony z ogólnymi założeniami i na tym skończyła się koordynacja ich działań. Owszem, niektóre poziomy mają takie same założenia, ale sposób ich wykonania jest kompletnie inny. Nawet siedziba JBA to coś zupełnie innego, i tu w moim odczuciu next-gen wygrywa licznikiem czasu i ogólną nerwowością. Na iXie i PS2 mamy po prostu zwyczajną misję, w której nie wolno nikogo zabić i w której stosunkowo ciężko zginąć – bo zamiast strzelać, strażnicy każą nam się poddać. A my wtedy szast prast, szybka minigra z wciśnięciem paru klawiszy po kolei i już strażnik leży albo przytula się plecami do nas. W tych misjach nie mamy żadnych spluw, jedynie pistolet na stalowe kulki połączony z wyrzutnią gadżetów. Czyli wszystko po staremu, tylko nie można walić seriami ani wysyłać gości na tamten świat.

Wskaźnik reputacji w current-genie niestety obsy-

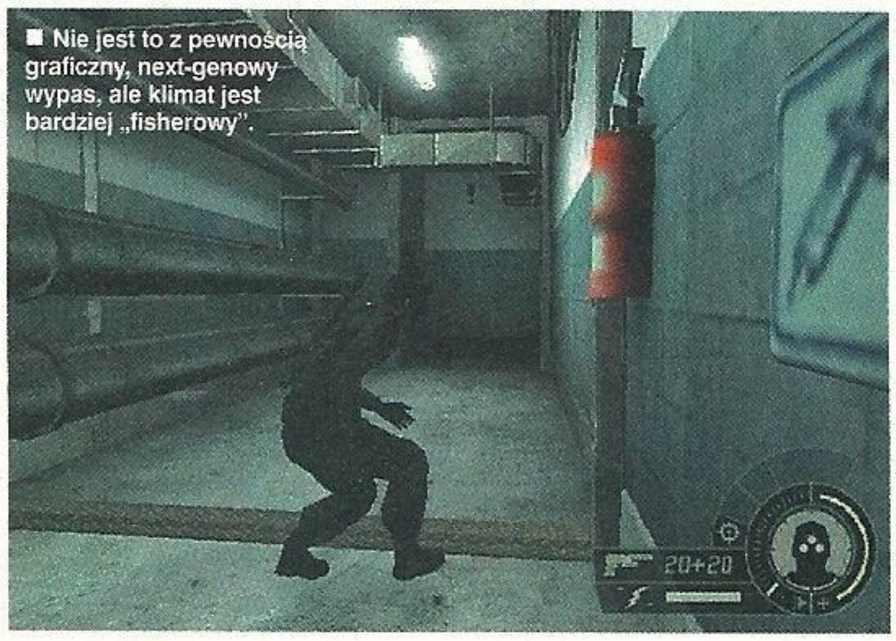
sa, bo jest jeden. Tu każda akcja pozytywnie odbierana przez JBA zmniejsza zaufanie NSA i odwrotnie, co jest głupawe i doprowadza do sytuacji, w której w jednej misji robiłem wszystko jak dobry pan policjant, a w drugiej celem odzyskania zaufania JBA wyrżnąłem cały bogu ducha winny personel stacji kolejowej, żeby wyrównać wskaźnik. Szanghaj lepiej to wymyślił.

Różnice między wersjami? Są w trybach online (lepiej na Xboksie) i w grafice, która na PS2 wypada najsłabiej, choć na pewno nie słabo. No dobra: to też kapitalna gra z głęboką fabułą, inna – pod wieloma względami dużo lepsza, niż nextgen. Mi obie wersje podobały się tak samo, ale to bardzo różne gry. Current stawia na agenta, next stawia na Hollywood. Sami wybierzcie. **Cubitus** ■■

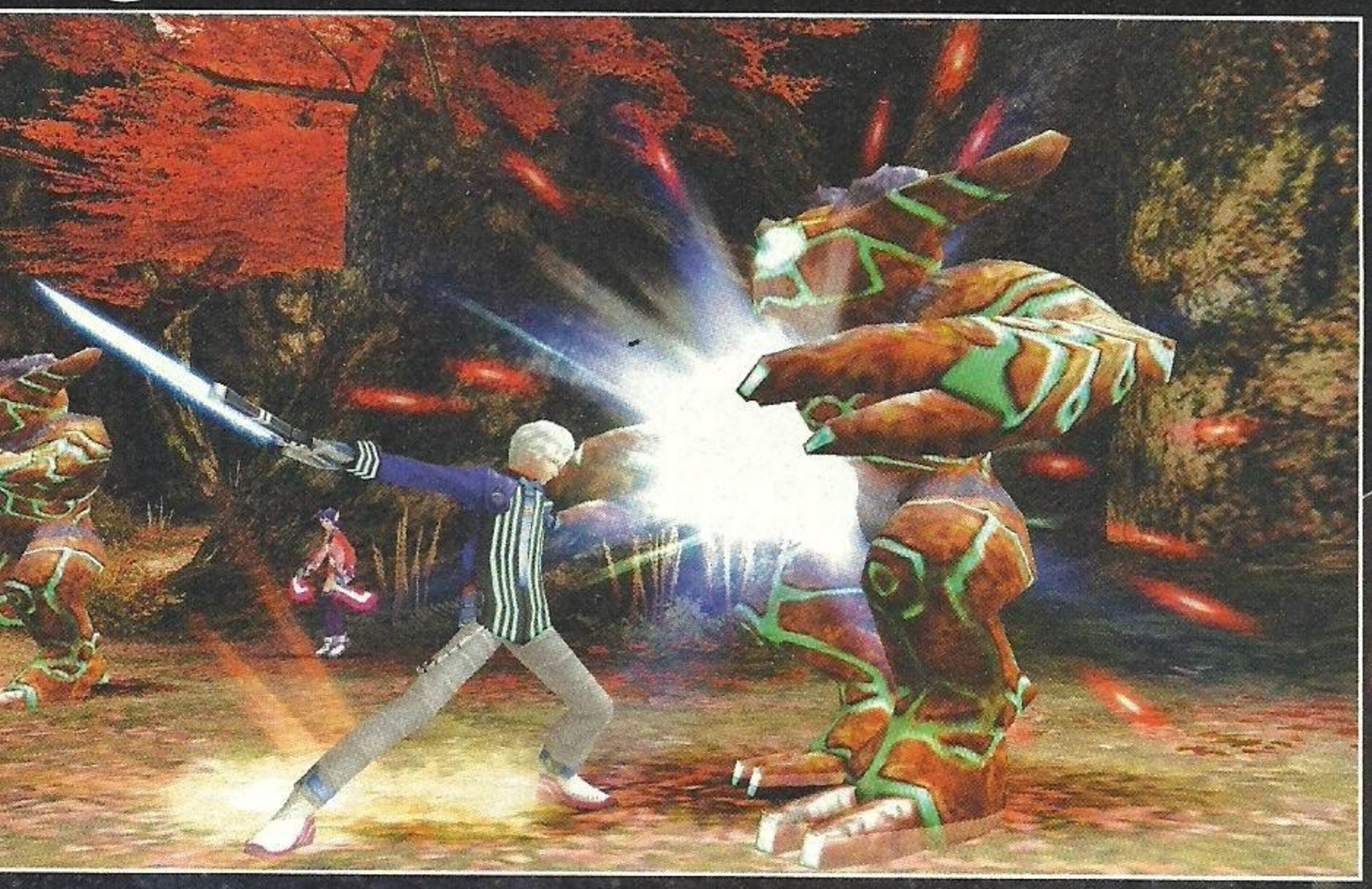
**OCENA PS2: 9.0/10**
DOBRZE, ŻE JEST, ALE TO NAJBRZYDSZA WERSJA

**OCENA XBOX: 9.6/10**
OTO PRAWDZIWY NEXTGENOWY SPLINTER

**SPLINTER 5**
**Jakiś niezły agent Fisher zdobył materiały z jeszcze niezapowiedzianych gier Ubisoftu. Między innymi tytuł następnego Splintera, zdradzający to, co się będzie działo – SPLINTER CELL: CONVICTION. Convict to skazaniec, Double Agent kończy się wyraźną sugestią sequela, a skoro Fisher działał tylko za aprobatą Lamberta... to będzie się działo. Z przecieków wynika, że Sam będzie miał wielkie kłopoty z FBI, które uważa go za terrorystę. Nie wiadomo czy w Conviction będzie Lambert, bo przecież... nie, nic nie mówię, z tymi z Ubi nic nie wiadomo. W końcu w drugim Prince'ie ostatnim bossem była Kaileena, a potem się okazało, że secret ending dwójki to prawdziwy początek The Two Thrones. Zobaczymy jak będzie. Jedno wiem – gorąco!**



■ Nie jest to z pewnością graficzny, next-genowy wypas, ale klimat jest bardziej „fisherowy".



# PHANTASY STAR UNIVERSE

## TRZEBA WIEDZIEĆ, KIEDY ZEJŚĆ ZE SCENY NIEPOKONANYM

**PS2 | Xbox 360**

- Wydawca: Sega
- Producent: Sonic Team
- Liczba graczy: 1 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** Duży wybór broni, opcja tworzenia własnych i sprzedawania ich później we własnym sklepie.
**ZŁE:** Wygląd gry, mała ilość dostępnych miejscówek, nudne misje, lagi.
**BRZYDKIE:** Ta gra powinna wyjść cztery lata temu. Jest jakby z innej epoki. No i te dziesięć dolców...

**GULASH:** MMoRPGi mają to do siebie, że ktoś bierze pieniądze za dostęp do serwerów, bo musi te serwery i pomoc techniczną utrzymać dopóki ludzie grają. Niemniej jednak to przestarzała, mało interesująca mnie osobiście gra, ze stylistyką, której nie mogę strawić. No i ta grafika – na PS2 jeszcze ujdzie, ale na next-genie to po prostu nie wypada...

Znam przynajmniej jedną firmę tworzącą i wydającą gry na konsole, która nie tylko nie zorientowała się w odpowiednim momencie, że czas zejść ze sceny, ale od kilku lat mimo wielu porażek wciąż na niej tkwi i ruszyć się nie zamierza. Mowa o Sedze, nie tak dawnej rywalce Sony i Nintendo na rynku hardware'u, jakiś czas temu dostarczającej hit za hitem, a dziś nie potrafiącej zaproponować choćby bardzo dobrego tytułu. Wygląda to tak, jakby firma nie potrafiła odnaleźć się w nowej rzeczywistości, co samo w sobie nie jest jeszcze najgorsze. Problem pojawia się wraz z próbami powrotu do chwały dzięki odświeżaniu pozycji, które albo wcale nie pasują do dzisiejszego sposobu grania albo nie są w stanie przebić się przez konkurencyjne tytuły.

### →| TROCHĘ ZA PÓŹNO

Kiedy w 2001 roku na półkach sklepowych znalazło się Phantasy Star Online na Dreamcasta, byliśmy świadkami nieśmiałych narodzin konsolowego online, a ze względu na gatunek gry, także zabaw MMO, w których udział bierze od kilkunastu do kilkuset osób jednocześnie. Wtedy PSO jako zwiastun nadchodzącej rewolucji urzekał nas pewnymi rozwiązaniami, dziś w zasadzie traktowanymi jako coś naturalnego, na co nie zwraca się uwagi.

Pięć lat później Sega wydała kontynuację, w której, i owszem, można dopatrzyć

Ciach, mach i tak przez całą grę. Niewiele tu rozrywki.

się zmian, ale takich, jakich należałoby się spodziewać w grze trafiającej na rynek po roku, góra dwóch, a nie w czasach, gdy pojęcie grania online definiują takie tytuły jak pecetowy World of Warcraft.

Wiem, że to gadanie niewiele Wam mówi, bo jest mocno ogólnikowe, dlatego spróbuję podać przykład. W sieciowym trybie zabawy kompletujemy ekipę składającą się z maksymalnie sześciu osób. Gdy już ruszymy wypełniać kolejne questy, na drodze nie spotkamy absolutnie żadnego innego gracza, czy grupki próbującej sprostać jej tylko znanemu zadaniu. Całe tytułowe uniwersum kurczy się do sześciu wojowników i ich przeciwników.

### →| WSZECHŚWIAT W PIGUŁCE

Zdaję sobie sprawę, że jest to czepianie się słowa, ale „Universe" nijak nie pasuje

do nowej odsłony Phantasy Star. Zabawa toczy się na statku kosmicznym i trzech planetach, których z całą pewnością nie da się określić mianem „gęsto zaludnionych". Pojedyncze miasta, gdzie można sobie odpocząć, zakupić broń i potrzebne przedmioty, to trochę niewiele jak na tak teoretycznie duże miejscówki. Stanowią one bazy wypadowe dla kolejnych śmiałków wciąż jeszcze nieświadomych, jaką krzywdę sobie wyrządzają wyruszając na następną nudną misję polegającą tylko i wyłącznie na przebijaniu się przez kolejne hordy przeciwników (zmutowane pingwiny, wkurzone roboty, smoki, a wszystko to i w małych i w dużych wersjach). Wszystkie questy są takie same, przez co kolejne godziny mijają na ubijaniu mocniejszych wersji stworzeń widzianych już dużo wcześniej. Od czasu do czasu zdarzy się pokaźnych rozmiarów boss, ale podobnie jak jego mniejsi towarzysze, nie grzeszy inteligencją i zawsze atakuje w tak czytelny sposób, że na luzie unika się jego ciosów.

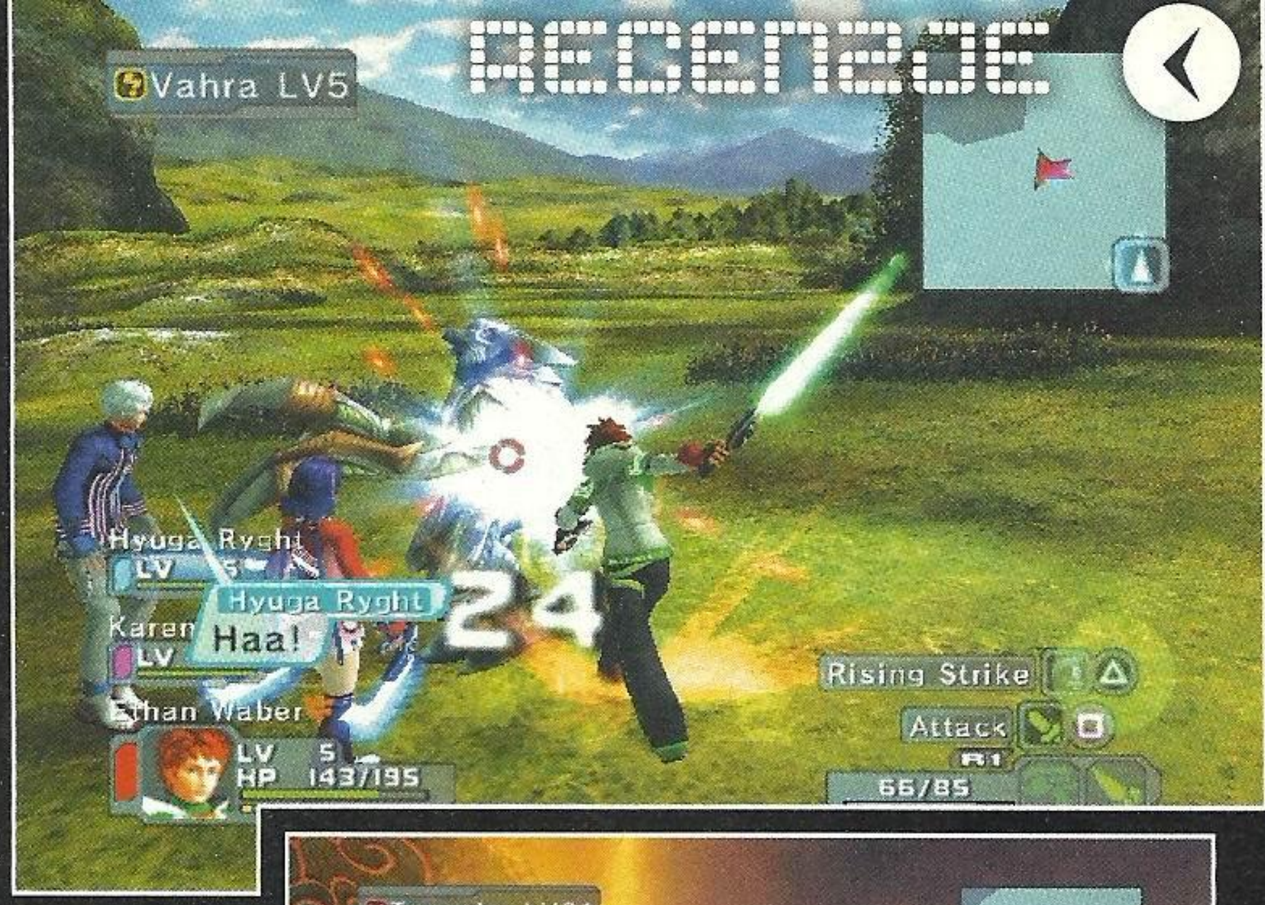
Być może ktoś zapyta co w tym wszystkim złego. Pozostanie mi powiedzieć, że właśnie tak wyglądają dzisiejsze gry na komórki, a z takimi PSU chyba nie chciałoby być porównywane. Na komórkach jest na przykład dziesięć poziomów, podobnie jak w PSU, totalnie wyrwanych z kontekstu, niepowiązanych ze sobą w żadną logiczną całość. Na każdym z nich czai się trzech przeciwników, których pokonuje się jednym ciosem i na końcu czeka pojedynek z równie wymagającym bossem. Gdzie tu przyjemność płynąca z gry? Bo ja nie widzę.

### →| JEDNĄ RĘKĄ

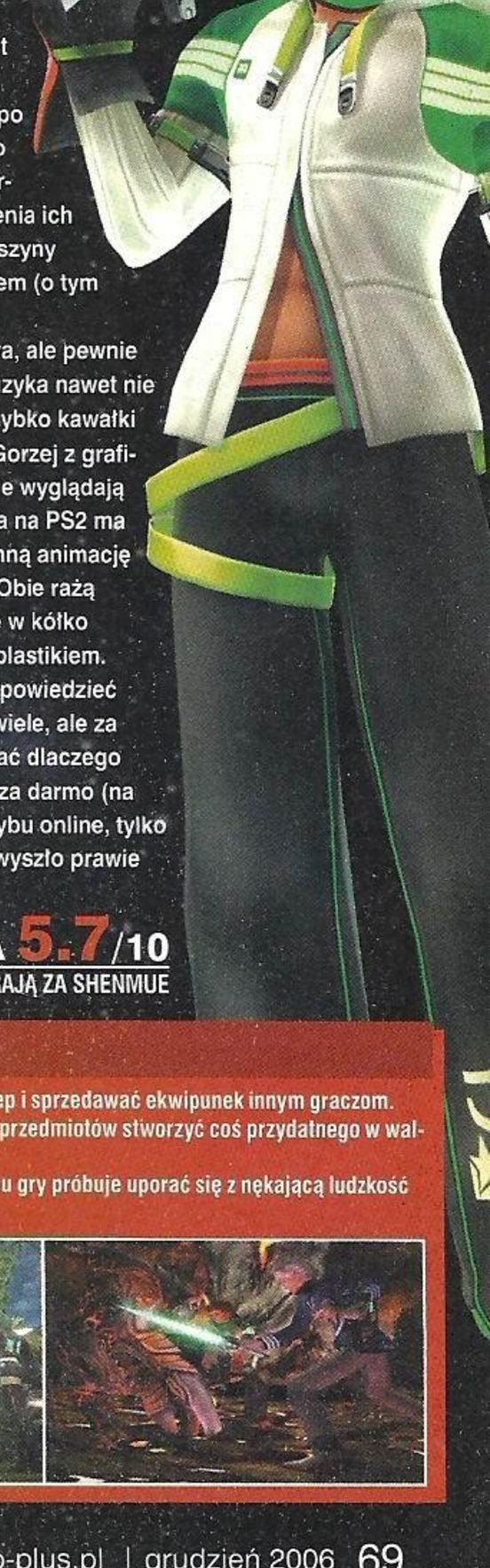
Phantasy Star należy do gatunku action-rpg, więc można się spodziewać, czym kończą się kolejne walki – rozdzieleniem użytecznych przedmiotów i broni zabranych od pokonanych oraz punktów doświadczenia. Te ostatnie będą tematem kłótni, bo jakiś niezbyt inteligentny gość wpadł na pomysł, żeby najwięcej punktów przyznać temu, kto zada śmiertelny cios, a nie temu, kto zadał najwięcej obrażeń. Niech nikogo nie zdziwi widok gracza czającego się podczas walk gdzieś z tyłu, w bezpiecznej odległości, a dołączającego się na moment przed zabiciem wroga właśnie po to, żeby wyprowadzić kończący imprezę atak.

Potyczki toczą się w czasie rzeczywistym i oczywiście nie ma w tym czasie możliwości skorzystania z pauzy, co mogłoby utrudnić zadanie, gdyby trzeba

To ja, Gulash. Myślałem, że ta gra będzie zasługiwać na dwie strony, ale Mielu zabrał się za nią na samym końcu... Tak to jest, gdy zamyka się strony na godziny przed drukiem.



Potwory w PSU, może poza smokiem, nie budzą specjalnego respektu – radzi sobie z nimi nawet siedemnastolatek. No i ta chora paleta kolorów, która potrafi doprowadzić do szału.



było wchodzić do menusów, wystawiając się jednocześnie na ataki. Na szczęście, i za to należy się plusik, umożliwiono szybkie korzystanie z sześciu broni i takiej samej ilości przedmiotów. Na nieszczęście ograniczono ilość przycisków potrzebnych do prowadzenia walk do mniej więcej jednego. Mashowanie nigdy nie było specjalnie przyjemne i tym razem nie jest inaczej, co trochę gryzie się z przyjemnym, prostym w obsłudze systemem pakowania postaci.

### →! PUMP IT

Akcja PSU toczy się w futurystycznym świecie, gdzie ludzie koegzystują z trzema innymi rasami – elfopodobnymi Newman posługującymi się magią, robotami korzystającymi z broni palnej oraz bestiami, czyli osiłkami używającymi do dyskusji pięści, pałek, mieczy i tym podobnych argumentów. Do wyboru oddano mnóstwo sprzętu, w tym jednoręczne sztylety, miecze, pistolety, ale także ogromne zweihandery, shotguny i inne narzędzia eksterminacji, które w razie potrzeby da się ulepszyć dzięki tak zwanym photon arts – specjalnym przedmiotom zmieniającym ich atrybuty. Ponadto do broni palnej przygotowane zostały dodatkowe części pozwalające na atak jednym z żywiołów, na przykład zamrażającymi przeciwnika lodowymi kulami.

Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze podział na klasy, między którymi można się przełączać w dowolnie wybranym momencie. Tyle tylko, że po takiej zmianie postać na jakiś czas zapomina poznane wcześniej umiejętności, co w sumie nie jest niczym nowym, ale z drugiej strony można było to zapominanie wprowadzić stopniowo, żeby kojarzyło się z jakże dla nas naturalnym „wyjściem z wprawy".

### →! ALE PO CO?

Odłóżmy na bok misje i zastanówmy się wspólnie nad problemem, o którym jeszcze nie wspomniałem, ale być może dla części z Was jest on już dobrze widoczny. Jeśli w tej chwili akcja online toczy się na tak małym terenie, to z czego mają się cieszyć posiadacze PS2, skoro na ich konsolę nie da się ściągnąć dodatkowych planet, nowych krain do zwiedzenia, dodatkowych miast? Niby Sega w tej chwili udostępniła tylko część tego, co jest na płycie (reszta została sprytnie zablokowana), ale nawet jeśli (wszech)świat powiększy się trzykrotnie na dłuższą metę nie rozwiąże to problemu.

Ciekawa jest też kwestia czy znajdzie się ktoś, kto w ogóle będzie czekał aż Sega postanowi w końcu odblokować nowe mapy, tylko po to, żeby sprawdzić nowe wersje widzianych już sto razy wcześniej misji. I na dokładkę będzie chciał za to czekanie płacić dziesięć dolarów miesięcznie, bo właśnie tyle wynosi opłata abonamentowa za zabawę online.

Pozostaje tylko wierzyć, że z czasem ktoś wpadnie na pomysł urozmaicenia życia w wirtualnym świecie, chociaż jak sobie pomyślę o ograniczeniu do sześciu osób bawiących się jednocześnie, to nijak nie potrafię wyobrazić sobie sytuacji, gdy na miasto napada jakiś ogromny stwór i cała ludność walczy z nim przez trzy bite doby. Nie wiem jak Sega planuje zainteresować graczy w przyszłości, ale patrząc teraz na ilość chętnych do zabawy, może nawet nie będzie musiała, o czym powiadomią ją świecące pustkami serwery.

### →! CO JA ROBIĘ TU?

Nie wiem dlaczego ktokolwiek miałby chcieć grać w PSU. Pewnie fani poprzedniej części mieli na to ochotę, ale czy teraz ich nie opuściła? Tego nie wiem, ale mogę dodać, że w zabawie nie pomagają liczne lagi i długi czas doładowywania tekstur zarówno na PS2 jak i na X360. Na dodatek bardzo rzadko jest się nagradzanym jakimś konkretnym przedmiotem po wygraniu walki. Na okrągło wypadają jakieś śmieci bardziej nadające się do łączenia ich z innymi lub karmienia maszyny zajmującej się tym procesem (o tym kilka słów w ramce).

Sprawę pogarsza oprawa, ale pewnie nikogo już to nie dziwi. Muzyka nawet nie jest najgorsza, ale dość szybko kawałki zaczynają się powtarzać. Gorzej z grafiką – wersje na obie konsole wyglądają niemal identycznie, tylko ta na PS2 ma gorsze tekstury, mniej płynną animację i niewygładzone tekstury. Obie rażą pustką powtarzających się w kółko wnętrz i wszechobecnym plastikiem. Cóż więc mogę na koniec powiedzieć pozytywnego? Raczej niewiele, ale za to jeszcze mógłbym zapytać dlaczego nie ma opcji sprawdzenia za darmo (na przykład przez miesiąc) trybu online, tylko trzeba od razu bulić? O, i wyszło prawie pozytywnie. **Mielu** ■■

**OCENA 5.7/10**

**TYLKO NIECH SIĘ NIE ZABIERAJĄ ZA SHENMUE**

**AKCJA PSU TOCZY SIĘ W FUTURYSTYCZNYM ŚWIECIE, GDZIE LUDZIE KOEGZYSTUJĄ Z TRZEMA INNYMI RASAMI**

## Trzy ważne sprawy.

Pokój – gracz może sobie takowy założyć, wyposażyć, a nawet zamienić na sklep i sprzedawać ekwipunek innym graczom.
Partner Machinery – robot znajdujący się w pokoju, próbujący z dostarczonych przedmiotów stworzyć coś przydatnego w walce. Czasem się udaje, a jak nie – robot zjada śmieci i sam ewoluuje.
Ethan Waber – siedemnastoletni bohater singla. Przez dwadzieścia godzin czasu gry próbuje uporać się z nękającą ludzkość obcą rasą SEED. I mu się udaje.

■ Olbrzymim plusem jest wreszcie możliwość własnego grzebania w ustawieniach formacji zespołu i dowolnego modyfikowania pozycji, a także strzałek wskazujących kierunek biegu. Tak, tak, Konami, EA nie zawahało się przed „wypożyczeniem" tego elementu.

# FIFA 07

## NOWA GENERACJA FIFY ZACZYNA SIĘ WŁAŚNIE TERAZ

**Xbox 360**

- Wydawca: EA
- Producent: EA Sports
- Liczba graczy: 1-4 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

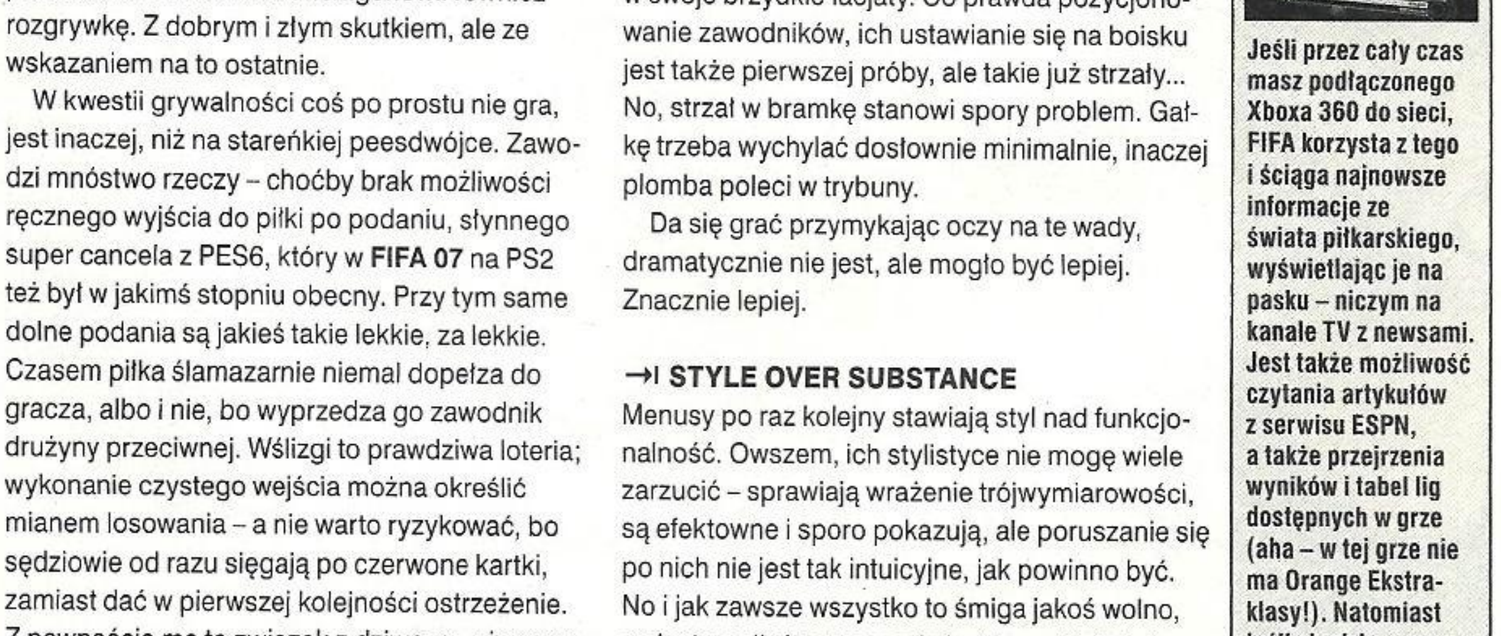
**DOBRE:** Animacja graczy, fizyka piłki, no pięknie to wszystko wygląda na HDTV.
**ZŁE:** Nieprecyzyjne sterowanie, potwornie czułe na wychylenia gałki strzały.
**BRZYDKIE:** Jak zwykle – twarze zawodników. I dlaczego powtórki ciągle są rwane?

**MARCELLUS :** Rzeczywiście nowa FIFA 07 na X360 jest prześliczna, dopieszczona animacja piłkarzy wygląda niemal jak w rzeczywistości. To spory krok naprzód w porównaniu do pierwszej „fifki" na konsoli MS, widać że chłopaki z EA przyłożyli się do oprawy graficznej... Szkoda tylko, że nieco zaniedbali inne aspekty, takie jak sterowanie choćby. Czy nikt nie potrafi zrobić gry, w której ci wszyscy ślicznie poruszający się zawodnicy nie będą sprawiać wrażenia, że piłka im przeszkadza? Podobny problem jest w NBA 2K7 na przykład. Ale i tak warto FIFA 07 sprawdzić, ale lepiej nieco bardziej niż powierzchownie – od PESa jest ładniejsza, ale nie fajniejsza.

Tegoroczna FIFA 07 na PlayStation 2 czy Xboxa zagrała wreszcie tak, jak powinna i stanowiła dowód na to, że EA zaczyna coraz bardziej przykładać się do swoich gier sportowych, słuchając graczy i obserwując konkurencję. Byłem bardzo ciekaw tego, co zaprezentują na Xboxa 360. Owszem, mieliśmy już dwie edycje tej gry w ciągu ostatniego roku, ale to właśnie **FIFA 07** miała pokazać pazur – zamiast tylko delikatnie usprawnić poprzednią edycję, miała zostać napisana zupełnie od podstaw. Efekt?

### →I JAK CIĘ WIDZĄ...

Zacznijmy od pozytywów. Rewelacyjnie oddano fizykę piłki, sposób, w jaki odbija się od piłkarzy, murawy czy rozpaczliwie wyciągniętych rąk bramkarzy, jak rotuje frunąc w stronę bramki. Naprawdę, PES może się schować. Zawodnicy mają także znakomicie oddane cechy fizyczne, takie jak waga, czy wzrost – dopiero w wysokiej rozdzielczości widać, jak balans ciałem przekłada się na drybling Messiego czy Ronaldinho, jak wzrost Croucha ma wiele do powiedzenia przy wspólnym wyskoku z Fabio Cannavaro do piłki, wreszcie jak znakomicie wychodzi na pozycję walcząc z obrońcami bark w bark niejaki Ruuuuuud. Szybki skrzydłowy jest w stanie urwać się bocznemu obrońcy i wyprzedzić go efektownym przyspieszeniem, są zabawne przepychanki w powietrzu, widać wyraźnie (przynajmniej na powtórkach) co dzieje się z nogami piłkarzy po źle wykonanym wślizgu. Krótko mówiąc: animacja graczy i fizyka piłki to coś, czego wcześniej jeszcze nie widziałem. Efekt jest taki, że na dużym HDTV wygląda to naprawdę znakomicie i pokazuje, w jakim kierunku będą rozwijać się gry sportowe. Aha, nie mówię o zbliżeniach na twarze piłkarzy – są paskudni, nie przypominają za bardzo swoich odpowiedników, tylko w kilku kluczowych przypadkach EA chciało się dopieścić facjaty graczy.



Do pełni szczęścia i oceny przebijającej Pro Evo na Xboksie 360 wystarczyłyby dwie rzeczy: wspomniana prześliczna oprawa oraz silnik gry z **FIFA 07** na PS2. Niestety, po raz kolejny ktoś postanowił namieszać i unextgenowił również rozgrywkę. Z dobrym i złym skutkiem, ale ze wskazaniem na to ostatnie.

W kwestii grywalności coś po prostu nie gra, jest inaczej, niż na stareńkiej peesdwójce. Zawodzi mnóstwo rzeczy – choćby brak możliwości ręcznego wyjścia do piłki po podaniu, słynnego super cancela z PES6, który w **FIFA 07** na PS2 też był w jakimś stopniu obecny. Przy tym same dolne podania są jakieś takie lekkie, za lekkie. Czasem piłka ślamazarnie niemal dopełza do gracza, albo i nie, bo wyprzedza go zawodnik drużyny przeciwnej. Wślizgi to prawdziwa loteria; wykonanie czystego wejścia można określić mianem losowania – a nie warto ryzykować, bo sędziowie od razu sięgają po czerwone kartki, zamiast dać w pierwszej kolejności ostrzeżenie. Z pewnością ma to związek z dziwnym, nieprecyzyjnym sterowaniem – ciężko to określić, ale mam wrażenie, że kontrola nad piłkarzami odbywa się nie przez cały czas, a jedynie w przerwach między kolejnymi klatkami animacji ich ruchów. Nie można zatem od razu zwolnić, czy stanąć w miejscu, trzeba planować kilka ruchów do przodu. Jest też pewien brak precyzji w sterowaniu, który przejawia się tym, iż piłkarze biegają tylko w ośmiu kierunkach. Szkoda, że developerzy nie wykorzystali pełnych możliwości analogowego joypada, czyli precyzyjnego obrotu o 360 stopni.

Wychwalana przeze mnie przed chwilą kolizja obiektów także potrafi dokuczyć, szczególnie, gdy zawodnicy odbiją się od siebie i na chwilę przystaną, wpatrując się pewnie ze zdziwieniem w swoje brzydkie facjaty. Co prawda pozycjonowanie zawodników, ich ustawianie się na boisku jest także pierwszej próby, ale takie już strzały... No, strzał w bramkę stanowi spory problem. Gałkę trzeba wychylać dosłownie minimalnie, inaczej plomba poleci w trybuny.

Da się grać przymykając oczy na te wady, dramatycznie nie jest, ale mogło być lepiej. Znacznie lepiej.

### →I STYLE OVER SUBSTANCE

Menusy po raz kolejny stawiają styl nad funkcjonalność. Owszem, ich stylistyce nie mogę wiele zarzucić – sprawiają wrażenie trójwymiarowości, są efektowne i sporo pokazują, ale poruszanie się po nich nie jest tak intuicyjne, jak powinno być. No i jak zawsze wszystko to śmiga jakoś wolno, co jest po dłuższym czasie irytujące. Całości dopełniają doskonale już znany tryb menedżerski z kupowaniem zawodników (wreszcie pojawiły się też zdjęcia zawodników, choć nie wszystkich) i ustalaniem cen biletów, a także znacznie lepiej zrealizowany niż w przypadku PESa tryb online, o którym szerzej w ramce.

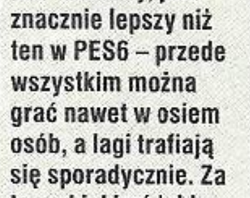
**FIFA 07** na Xboksie 360 wygląda pięknie, ale nie jest tak grywalna, jak na PS2. Może za rok.

**Gulash** ■■

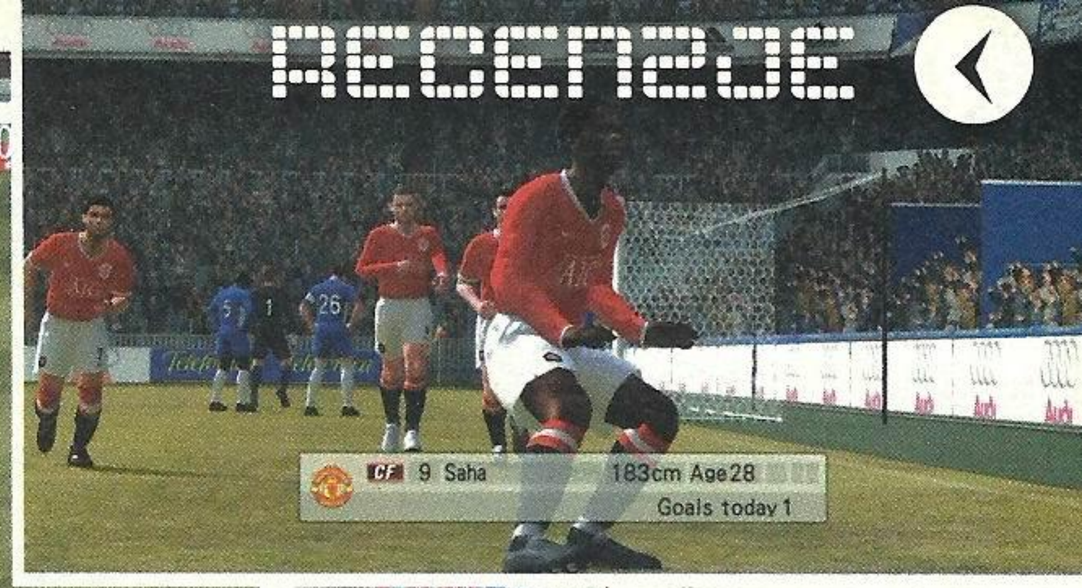
**OCENA 7.0/10**

**O DZIWO, LEPIEJ GRA SIĘ NA PLAYSTATION 2**

### W SIECI



**Jeśli przez cały czas masz podłączonego Xboxa 360 do sieci, FIFA korzysta z tego i ściąga najnowsze informacje ze świata piłkarskiego, wyświetlając je na pasku – niczym na kanale TV z newsami. Jest także możliwość czytania artykułów z serwisu ESPN, a także przejrzenia wyników i tabel lig dostępnych w grze (aha – w tej grze nie ma Orange Ekstraklasy!). Natomiast jeśli chodzi o sam kod sieciowy, jest znacznie lepszy niż ten w PES6 – przede wszystkim można grać nawet w osiem osób, a lagi trafiają się sporadycznie. Za to nad jakimś lobby czy systemem rankingowym EA powinno jeszcze popracować. Chyba, że po prostu nie chcą.**



Xbox 360

- Wydawca: Konami
- Producent: Konami
- Liczba graczy: 1-4 (2)

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

**DOBRE:** Widescreen. Animacja. Wyższa rozdzielczość.
**ZŁE:** Online tylko dla dwóch graczy... Żart?
**BRZYDKIE:** Wycięcie poważnej części zawartości.

**GULASH:** Sam nie wiem o co chodzi w tym wycinaniem części gier na X360, EA tak samo robi ze swoimi sportówkami... A zaraz... Przecież wiem, dlaczego tak jest – po pierwsze by nie przyzwyczajać ludzi do zbyt obszernej gry i za rok zareklamować „nowe" opcje i możliwości, a po drugie, żeby zarobić na tych dodatkach sprzedając je na Marketplace. Oj, nie podoba nam się to, nie podoba. Ale taki jest i będzie urok konsol nowej generacji z rozbudowaną infrastrukturą sieciową. Natomiast w kwestii PESa na X360, nie mam wiele do dodania. Ładny na plaźmie, ciężki w sterowaniu.

# PRO EVOLUTION SOCCER 6

## LATA MIJAJĄ, A KONAMI CIĄGLE NAS ZWODZI

Wiem, powtarzam się zapewne, ale po ostatnich wieściach z Anglii, gdzie PES6 sprzedaje się jak świeże bułeczki (3 miliony w tydzień!) i bije pod tym względem nawet FIFA 07, znowu poczułem się oszukany przez Konami brakami w licencjach. Kiedyś, gdy ISS, a potem PES, były grami niemalże niszowymi, w które grali tylko „wybrańcy" chcący posmakować najbardziej realistycznego futbolu w świecie gier, można było bez moralnych rozterek stawać po stronie biedniejszego produktu Konami. Ale minęło już ładnych parę lat od kiedy PES zaczął się naprawdę potężnie sprzedawać, a gra nadal rozwija się pod niektórymi względami w tempie kamiennego „pielgrzyma", który wedle legendy przesuwa się co roku o ziarnko piasku w kierunku szczytu góry Święty Krzyż, a gdy dojdzie do szczytu nastąpi koniec świata. Mam nadzieję, że pełnych licencji w PESie doczekamy się jednak nieco wcześniej... Nadal też nie mogę odżałować, że Konami nie wyłożyło w odpowiednim momencie kasy na licencję Champions League – teraz jest ona w rękach EA, które od ponad dwóch lat nic z nią nie robi. Pamiętacie grę UEFA Champions League 2004-2005? To była pierwsza i póki co ostatnia gra na tej licencji wydana przez EA. Szkoda. No ale kończmy użalanie się nad polityką Konami, a zajmijmy się krytyką ich pseudo-nextgenowego produktu. A jakże, nie liczyliście przecież chyba, że PES6 na X360 będzie się jakoś zasadniczo różnił od wersji na PlayStation 2. Próżne nadzieje.

### →I JAK NA PC, TYLKO SZERZEJ

Jedyną naprawdę wartościową rzeczą, którą przyniósł nam PES nowej generacji jest wyczekiwany od ładnych paru lat widok 16:9, naprawdę wnosi on dużo dobrego do gry, bo oczywiście mamy nieco większy przegląd boiska. Szkoda tylko, że widok ten jest też odrobinę węższy, ale umówmy się, że granie do przodu wymaga nieco większej kreatywności niż kopanie gały wszerz murawy. I to w zasadzie ostatnia pozytywna rzecz, jaką mogę powiedzieć o PES6 na X360 i tylko dla niej można się pokusić o kupienie tej gry, jeżeli ma się jakikolwiek wybór, czyli np. PS2 pod telewizorem. Owszem, grafika jest lepsza niż na PS2, ale nie jest to nic, co powaliłoby posiadaczy tej gry na PC – tam również można było już parę lat temu cieszyć się wysoką rozdzielczością. Ładniejsze postacie, nieco ostrzejsza, bardziej wyrazista animacja, soczyste kolory. Ot, wszystko, co można powiedzieć o PES6 na X360. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że to pierwsza gra Konami z serii na next-genach, ale i tak gdy porówna się ją do nowej FIFA 07 to... No, nie może mi to przejść przez gardło... Hmhm... Jest brzydsza. Na pocieszenie przypomnę jednak, że pierwsza FIFA na X360 wyglądała tak cienko, że na same wspomnienie mam drgawki. Ze śmiechu. No i była podobnie śmiesznie niegrywalna. A akurat grywalności PES6 na X360 odmówić w żadnym razie nie można. No chyba, że od ośmiu lat gra się w PESa wyłącznie na konsolach Sony – wtedy jest problem z przestawieniem się na inne sterowanie – bez użycia krzyżaka i sprintem pod spustem analogowym, a przez to utrudnionym wykonywaniem super cancela. Nawet po kilkudziesięciu meczach nie mogłem się przestawić – po tylu latach mam już odruch wciskania R1 wdrukowany w mózg. Jednak tak naprawdę to szczegóły, a im dalej w las tym więcej drzew.

### →I NOWICJUSZE NA TARGU

No nie mogę, jak zobaczyłem to, co w porównaniu do PS2 Konami wykręciło przy wersji na X360, to aż się nóż w kieszeni otwiera. Gra literalnie cofnęła się pod niektórymi względami w rozwoju – nie ma PES Shopu, możliwości edycji są minimalne (tylko imiona graczy), nie można save'ować bramek (!), brak jest trybu International Challenge, nie można dobierać sobie losowo graczy do drużyny z ligi, kontynentu lub kilku drużyn (Random Selection), co jest bardzo popularne wśród anglosaskich graczy podczas sesji multiplayerowych. Do tego dochodzi jeszcze upośledzony online, nawet pomimo większych możliwości Xbox Live. Wspominałem już o stadionach? Jest ich 8 (słownie: osiem), gdy na PS2... Trzydzieści i trzy. Za pozostałe trzeba będzie dodatkowo zapłacić. Czy tak ma wyglądać nowa generacja PESa?

Mam ogromną nadzieję, że nie i, podobnie jak to miało miejsce w przypadku FIFA na X360, kolejna wersja będzie już bardziej dopieszczona. Dużo bardziej. Ale na to trzeba czekać rok. Chłopaki z miasta mówią „rok nie wyrok"... Tyle że na niektóre rzeczy w tej serii czekam już o wiele, wiele dłużej. Dotychczas zadowalałem się tymi małymi kroczkami w rozwoju serii, ale gdy w tym roku PES zaczął wykazywać tendencje regresywne (jeszcze raz przypomnę wywalenie 19 nielicencjonowanych niemieckich drużyn pierwszoligowych), nakłady na licencje nadal są za małe, a wersja nowej generacji rozczarowuje – cóż, zrozumiałe, że „nieco" się wkurzyłem i odpuściłem sobie pomysł z kupowaniem X360 specjalnie dla PES6 i grania w sieci – będę online'ował na PS2, a X360 kupie, ale na razie wyłącznie dla Gears of War.

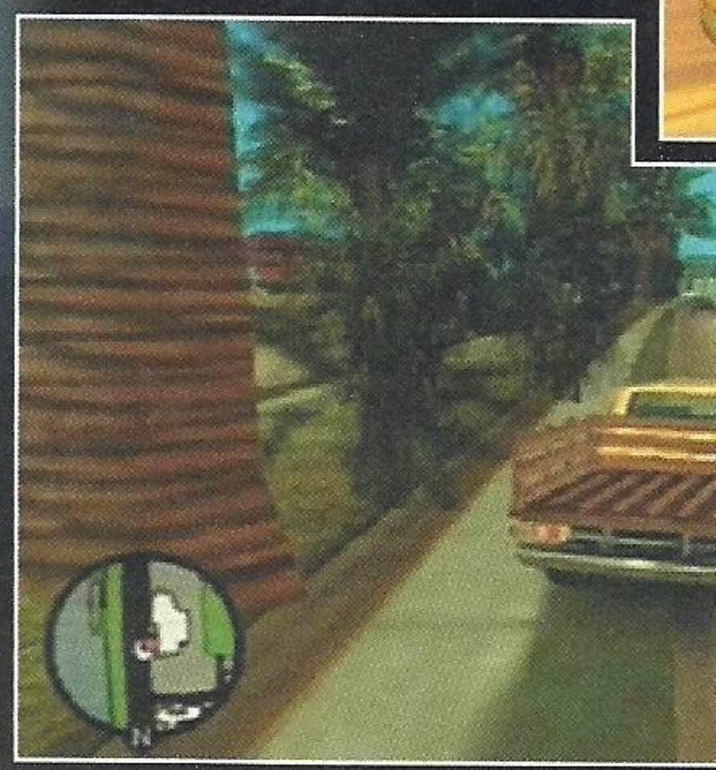
**Marcellus** ■■

**OCENA 8.0/10**

**DO CZEGO TO DOSZŁO...**

### W SIECI

**Jeżeli mieliście nadzieję na to, że Konami w PES6 wykorzysta możliwości Xbox Live!, to były one płonne. Okazało się bowiem, że online na konsoli stworzonej do grania w sieci, w zasadzie z siecią zintegrowanej i bogatej w doświadczenia z Xboxa pierwszego, jest gorszy niż na PlayStation 2, na którym po raz pierwszy w sieć z PESem weszliśmy zaledwie rok temu. Co powiecie na to, że grać można tylko 1 na 1, gdy w wersji na PlayStation 2 przeciwko sobie może stanąć nawet i ośmiu graczy, po czterech w każdej drużynie. Na PS2 normalne są też spotkania 1 na 2... Słabo Konami, jak na możliwości XBL. Na dokładkę grę na X360 prześladują opóźnienia w reakcji zawodników na wydawane im polecenia, przez co trzeba nauczyć się grać z wyprzedzeniem...**



# GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES

## KOLEJNY ZNAKOMITY POWÓD DO ZAKUPU PSP



**PSP**

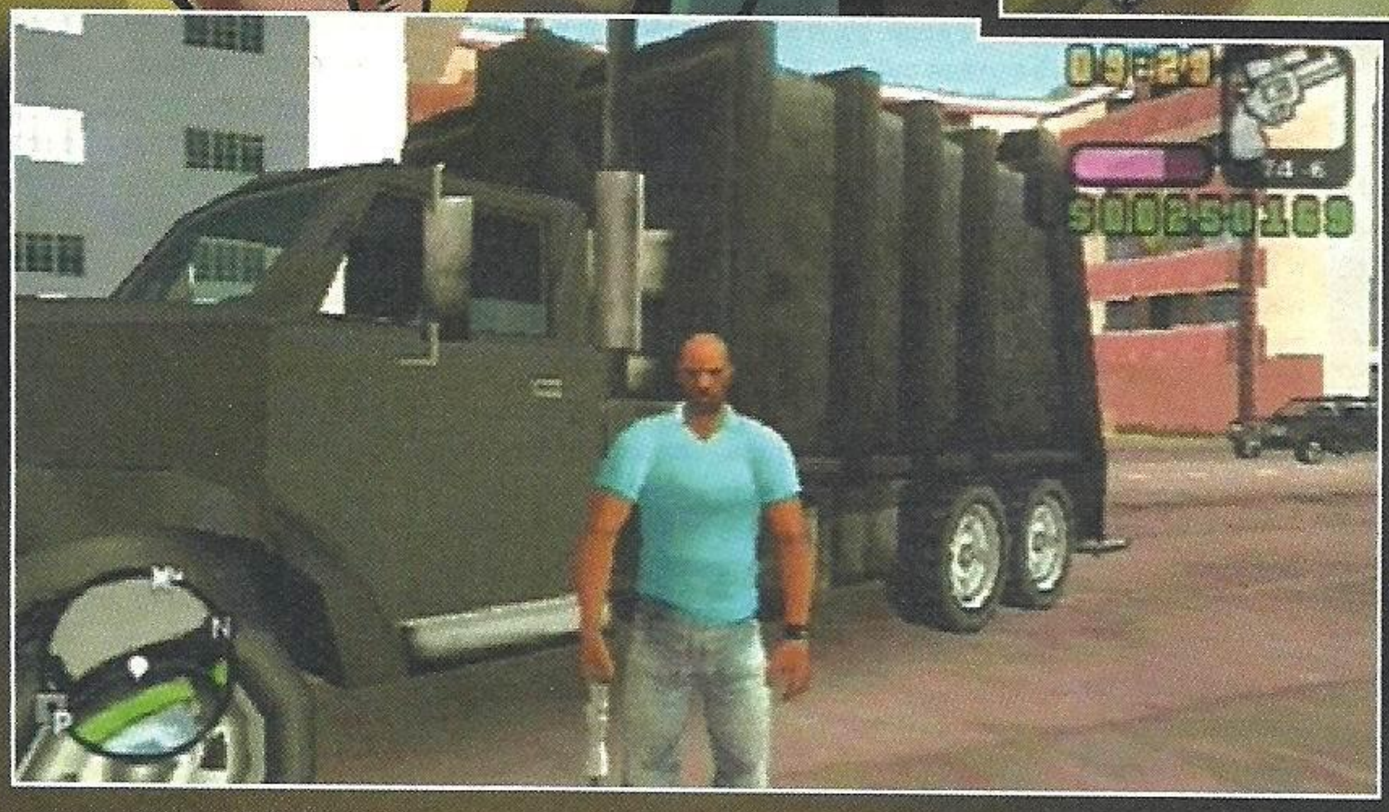
- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** Kolejne Vice City i na dodatek jeszcze lepsze niż ostatnim razem!
**ZŁE:** Za mało Lazlow w radio, chlip, chlip. Nie te czasy :(
**BRZYDKIE:** Pojawiające się znikąd przeszkody i sporadyczne dorysowywanie tekstur.

**QOORA:** A sam skomentuję i nikomu nie dam!!! Czasami chłopaki z Rockstar sprzedają nam GTA pod innymi nazwami wprowadzając niewielkie poprawki kosmetyczne do samego świata gry, a my i tak łykamy te tytuły niczym pelikany i rozpływamy się nad nimi w zachwytach. No bo czyż nie tak było chociażby z The Warriors albo Canis Canem Edit? I chyba właśnie Rockstar jest jedynym producentem, któremu wciąż uchodzi to na sucho, ale to dlatego, że chłopaki nigdy nie spoczywają na laurach i zawsze starają się zaskoczyć nas czymś nowym, a przy okazji podnieść jakość tego, co wymyślili już wcześniej. A teraz chyba już wiecie gdzie spędzicie święta Bożego Narodzenia? Na złocistych plażach słonecznego Vice City popijając drinka z parasolką pod rozłożystą palmą. Obecnie żaden inny tytuł na PSP nie oferuje tak wysokiego standardu wykonania i pewnie nie zmieni się to do wydania kolejnej gry z tej serii na przenośna konsolkę Sony, którą prawdopodobnie będzie San Andreas Stories.

Panie i panowie – bez zbędnych wstępów! Oto najlepsza gra na PSP! Dokładnie tak! Lepsza od Tekkena: DR, lepsza od Killzone'a, lepsza od LocoRoco, no i w końcu lepsza nawet do Liberty City Stories! Czy to przenośna konsola Sony, czy też wysłużona już „pees-dwójka", Rockstar wciąż udowadnia nam, że przy odrobinie samozaparcia i motywacji (tu chodzi o te, zielone, miło szeleszczące papierki) firma ta jest w stanie zdeklasować konkurencję jadąc ciągle na tym samym, wypracowanym u zarania dziejów PS2 schemacie. Znowu duże miasto, znowu ogromna swoboda, znowu niepokorny gangster i mnóstwo sidequestów, no i znowu nieopisana euforia pośród rozentuzjazmowanych graczy!



Soundtrack z VCS jakoś nieszczególnie przypadł mi do gustu, chociaż dla wielu obecność gwiazd lat osiemdziesiątych będzie niezaprzeczalnym atutem.

### →! NAJWAŻNIEJSZA JEST ZAPRAWA

Bez względu na to, czy bohaterem GTA jest niemowa – Claude, bezwzględny Tommy Vercetti, czarnoskóry Gangsta – CJ, czy też niezbyt rozgarnięty Toni Cipriani, każda gra z tej gangsterskiej serii zachwyca świetnym scenariuszem, z którego strumieniami wylewają się błyskotliwe dowcipy, zabawne dialogi, a praktycznie każda misja zaskakuje pomysłowością i inteligentnymi rozwiązaniami. I jeśli o te aspekty gry chodzi, to Vice City Stories bez problemu dorównuje swoim poprzedniczkom. Dowcipy serwowane przez Rockstar praktycznie nigdy się nie nudzą i rozbawią absolutnie każdego, kto ma choć odrobinę poczucia humoru, a do tego zna w języku angielskim nieco więcej słów niż „Bitch" i „F$@%". Obowiązkowym punktem programu w każdym GTA jest też doborowa obsada głównych bohaterów, którzy albo będą starali się zajść za skórę naszemu gangolowi, albo też spróbują go wykorzystać (ale nie w taki sposób jak myślicie… no, przynajmniej nie wszyscy, hehe) udając dobrych przyjaciół.

I tak oto Vice City Stories wita nas solidnym knockdownem, przedstawiając nam sierżanta Martineza, którego poziom dowcipów oraz ogólne prowadzenie nie dość, że nie przystoi wojskowemu, to na dodatek kwalifikuje go z miejsca do bezpłatnych wakacji w szpitalu dla obłąkanych. Nie dajcie się jednak zwieść pozorom! Pod przykrywką szaleństwa/totalnej dewiacji/czystej głupoty kryje się bezwzględny zbir, który jeszcze nie raz da Wam się we znaki. I wyobraźcie sobie, że później jest już tylko lepiej – „redneckowaty" Marty, twardy inaczej Umberto, beztroski Lance (tak, tak, tak, ten sam Lance!) i cała reszta tej menażerii dostarcza graczowi mnóstwo powodów do śmiechu i jeszcze więcej do strzelania, grabienia, podpalania i rozbijania się luksusowymi furkami. Przyznam szczerze, że akurat pod tym względem nieco bardziej przypadły mi do gustu postacie z LCS, ale to już kwestia indywidualnego podejścia. Ja daję sobie jednak głowę uciąć, że na tych z VCS na pewno się nie zawiedziecie. Nikt jednak i nic nie może się równać z głównym bohaterem najnowszego GTA, który w końcu jest taki, jaki powinien być już w pierwszej części serii! No cóż, do pięciu razy sztuka!

Czy nie mieliście już dość koleżków, którzy niby byli twardzielami, ale dosłownie każdy w mieści rolował ich jak chciał, a pracodawcy traktowali ich niczym gadające podnóżki? Bo ja tak. Ale z tym już koniec! Czarnoskóry żołnierz – Vic Vance – nie pozwoli sobie w kaszę dmuchać i na najdrobniejszą choćby zniewagę reaguje bez chwili wahania. I nieważne, czy na odcisk nadepnie mu przełożony w wojsku, szef gangu, czy też lokalny mafiozo – Vic bardzo dba o swoją reputację i z małą pomocą swoich kumpli – Uziego i Shotguna – dosyć szybko wypracuje sobie szacun na ulicach Vice City.

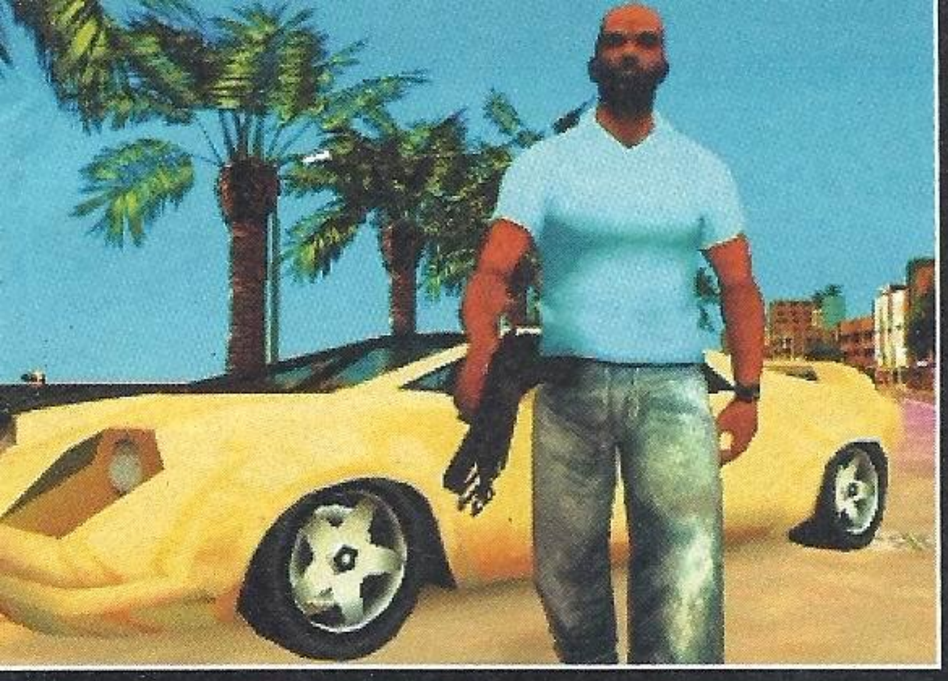
Inna sprawa, że gangsterska kariera to nie jest to, o czym Vic marzył, a do przestępczej działalności zmusiła go raczej trudna sytuacja rodzinna oraz niesłuszne wydalenie ze służby wojskowej. Teraz jednak Vic nie ma już odwrotu i albo polegnie na polu gangsterskiej chwały, albo też zostanie szefem wszystkich szefów półświatka Vice City. Dodać też trzeba, że dzięki bardzo dobrze pomyślanej sylwetce głównego bohatera, to właśnie Vice City Stories otrzymało najbardziej filmową i spójną merytorycznie fabułę, spośród wszystkich dotychczasowych części GTA. Śmiem nawet twierdzić, że pod tym względem najnowszemu dziełu Rockstar pola ustąpić musi nawet najbardziej rozbudowana odsłona serii, czyli San Andreas. Co tu dużo mówić! Szacun i respekt dla Rockstarsów!

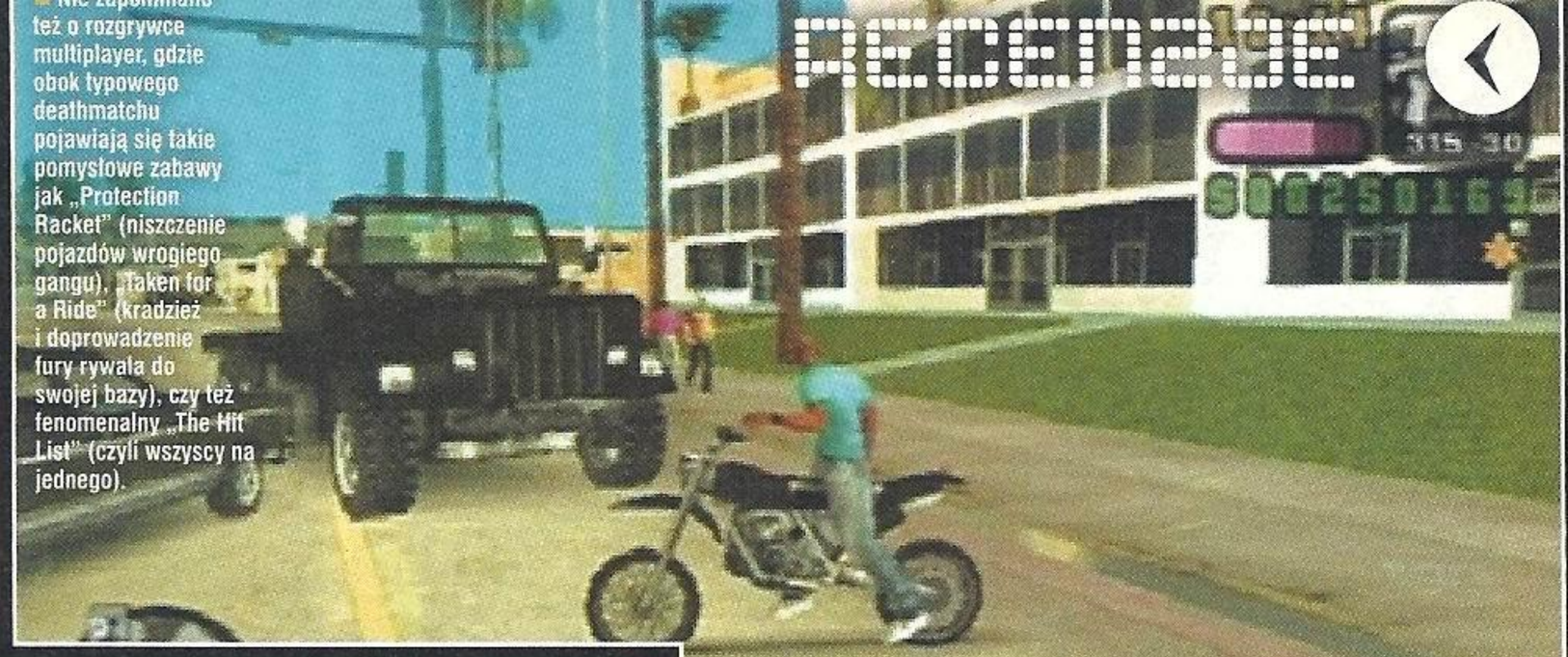
### →! POWRÓT NA NOWE ŚMIECI

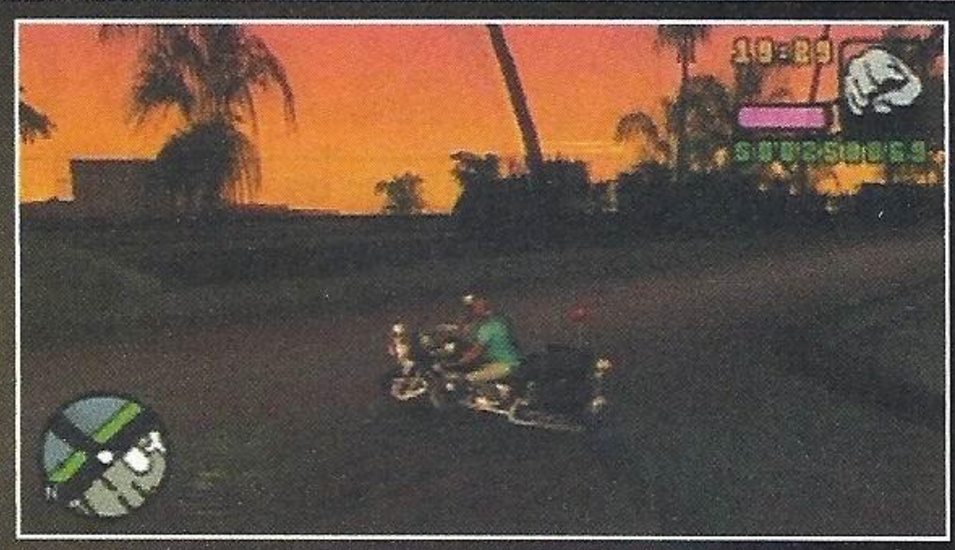
Ponowna wizyta w Vice City od razu pobudza wyobraźnię i przywołuje wspomnienia. Jeśli więc to właśnie druga odsłona GTA była Waszą ulubioną częścią serii, to poczujecie się tu nawet lepiej niż w domu! W samym mieście sporo się zmieniło, ale nie można mówić o jakiejś drastycznej rewolucji. Czasami natkniecie się na jakiś nowy budynek, lub też zauważycie brak starego, zaś w miejscach, gdzie niegdyś udało Wam się znaleźć „Easter Egg", czeka zupełnie nowa niespodzianka. A skoro już przy tym jesteśmy, to etatowi szperacze powinni być naprawdę zadowoleni z ilości nawiązań i sekretów, jakie ukryli przed oczami graczy autorzy. Wracając jednak do samego miasta, Vice City wygląda piękniej niż kiedykolwiek, a możliwości, jakie daje, są po prostu przeogromne. W sumie podobnie było z Liberty City, ale wówczas Rockstar nie udało się wykorzystać w stu procentach potencjału tamtej metropolii.

W LCS na PSP wkurzało co najmniej kilka rzeczy. Weźmy pierwszy z brzegu przykład. Skoro gra tworzona jest na konsolkę przenośną, której często używa się w miejscach, gdzie nie mamy całej godziny na zabawę, charakter misji powinien być dostosowany właśnie do takiego rodzaju skróconej i uproszczonej rozgrywki. W pierwszym GTA na PSP niektóre misje rozwleczono jednak po dwóch wyspach, co w wypadku niepowodzenia zmuszało do ponownej, długiej podróży. A biorąc pod uwagę poziom trudności niektórych zadań oraz nie za wiele save pointów rozlokowanych na terenie Liberty City, rzadko kiedy można było pokusić się o przyjemną i bezstresową partyjkę trwającą od dziesięciu do dwudziestu minut.

LCS to jednak zupełnie inna bajka. W końcu misje zostały pomyślane tak, aby można było rozprawić się z nimi, dajmy na to, w poczekalni u dentysty, a zaraz po wykonaniu zlecenia bez żadnego problemu zapisać stan gry w bliziutko położonym safe housie. I wcale nie mam na myśli tego, że obecnie misje są dziecinnie proste. O nie, nic z tych rzeczy! Wiele z nich jest bardzo trudna, a kilka dorównuje rozbudowaniem tym z San







## Imperium Słońca

Każde dziecko wie, że prawdziwy gangster ma swoją giwerę, swoją „bjaaacz" i … swoje imperium! Nie zapomnieli o tym także panowie z Rockstar i postanowili wzbogacić swą najnowszą grę o możliwość budowy prawdziwego, przestępczego syndykatu, przy którym zdobywanie dzielnic miasta znane z San Andreas to zaledwie zabawa dla grzecznych dzieci. A oto szybki przepis na gangsterskie królestwo:

■ 1. Najpierw należy zlokalizować dowolny gangsterski przybytek oznaczony na mapce ikoną budynku, a następnie zacząć negocjacje z jego właścicielami. Rozmowy zaczynamy zazwyczaj niszcząc oznaczony pojazd stojący przed budynkiem, a następnie przedstawiamy negocjatorom sygnowanym przez właściciela mocne argumenty w postaci granatów, piły łańcuchowej, karabinu maszynowego, itp.

■ 2. Kiedy wszyscy na zewnątrz jak i wewnątrz zostaną już przekonani do Twojego biznesplanu, niszczysz baseballem sprzęt, który ostał się po uprzednim właścicielu i spokojnie opuszczasz budynek. Teraz musisz podejść do tablicy ogłaszającej przetarg na posiadłość i zakupić ją za ciężko zarobione pieniądze.

■ 3. Kiedy wszystkie formalności zostaną dopięte na ostatni guzik, musisz wybrać najodpowiedniejszy dla siebie typ działalności gospodarczej. Doradcy finansowi i eksperci do spraw inwestycji polecają w tym roku agencję matrymonialną, agencję ochroniarską, firmę windykacyjną, coś w stylu apteki dystrybuującej skuteczne środki przeciwbólowe i inne przedsięwzięcia tego rodzaju. Oczywiście wszystko, ekhem, ekhem… zgodnie z prawem.

■ 4. W zależności od funduszy, jakimi dysponujesz, możesz wybrać wielkość swojej „firmy" i zacząć wykonywać określone zadania zlecane w Twoich budynkach, dzięki którym zyskasz reputację jako alfons, złodziej, szantażysta, itp. Krótko mówiąc – jako przykładny biznesmen.

■ Im więcej budynków posiadasz, tym większe zyski generuje Twoje imperium i tym większa liczba punktów, w których możesz zapisać stan gry. Oprócz tego dzięki rozbudowie imperium zyskasz też nowe fajne ciuszki i gangsterów do pomocy, których możesz werbować w posiadanych budynkach, a następnie ruszać z nimi na kolejne misje. Aha, pamiętaj jednak, że konkurencja nie śpi i nie raz i nie dwa będziesz musiał odpierać ataki rywalizujących gangów próbujących zrównać z ziemią Twoje imperium. No cóż, taka dola gangstera.

Andreas, ale sama struktura tych zadań oraz ich umiejscowienie na mapie Vice City sprawia, że rozgrywka jest teraz znacznie bardziej satysfakcjonująca i przyjemniejsza dla wszystkich, którzy z PSP korzystają nie tylko w domu, ale także zgodnie z hasłem reklamowym konsolki – „on the move".

Praktycznie wszystkie misje są rewelacyjne i absolutnie nie mają prawa Wam się znudzić. Czy to zwykła kradzież auta, odstawienie prochów do magazynu, zlecenie zabójstwa, czy też walka w obronie przyjaciół – zawsze możecie być pewni, że na wykonaniu głównego polecenia się nie skończy, a autorzy mają dla Was w zanadrzu wiele niespodzianek, takich jak chociażby zupełnie przypadkowy napad bandytów na restaurację, w której Vic ma się spotkać ze zleceniodawcą, czy też pojawiająca się znienacka banda goryli strzegących kolesia, który ponoć nikomu nie ufa i nie uznaje „ochrony osobistej".

powiedzenie – „white men can't swim". System autolockowania jest teraz lepszy niż kiedykolwiek, a w ferworze walki możemy być niemal pewni, że jako pierwszego namierzymy atakującego nas właśnie zbira, a nie przypadkowego przechodnia. Zresztą w ogóle walka została nieco bardziej dopracowana, a w arsenale Vica znalazło się kilka dodatkowych zagrań, jak choćby możliwość chwytu i klepanie z pięści leżącego przeciwnika. Pojawiła się także całkiem fachowo wyglądająca możliwość uskoczenia przed nadjeżdżającym samochodem, ale potraktujmy to raczej jako fajny bajer, a nie coś niezwykle przydatnego. Dalej dochodzimy do dostępnych środków transportu. Podobnie jak w oryginalnym Vice City pojawiają się w końcu helikoptery i samoloty, którymi możemy wreszcie swobodnie polatać bez konieczności wykorzystywania brudnych trików, jak to miało miejsce w LCS.

Ach, byłbym zapomniał! Autorzy rozpra-

### →I MORZA SZUM, PTAKÓW ŚPIEW

Z PSP jest podobnie jak z PS2 i autorzy gier przy pracy nad każdym kolejnym tytułem coraz lepiej poznają architekturę tego sprzętu, co doskonale widać właśnie na przykładzie VCS. W porównaniu do LCS praktycznie wszystko wygląda tu znacznie ładniej. Dokładniejsze tekstury, jeszcze bardziej szczegółowe modele postaci, fantastyczne efekty świetlne i daleki horyzont to tylko niektóre ze zmian na lepsze. W trakcie kilkudziesięciogodzinnej zabawy z grą nie zauważyłem też praktycznie żadnego chrupnięcia, co zdarzało się całkiem często, kiedy walczyłem o gangsterski prymat u boku Toniego w Liberty City. Jedynym mankamentem w sferze grafiki są niektóre obiekty, które czasem lubią dorysować się zaledwie kilka metrów przed maską naszej rozpędzonej fury. Wówczas mamy jeszcze czas na ominięcie jakiegoś budynku-widma, ale z niewielkimi murkami lub ogrodzeniami mogą być kłopoty. Nie zmienia to jednak faktu, że sama gra wygląda przepięknie, a widok zachodzącego słońca, czy też ogromnego księżyca unoszącego się wysoko nad rozświetlonymi wieżowcami robi kolosalne wrażenie.

Co się tyczy oprawy dźwiękowej, to – tradycyjnie już – mamy tutaj do czynienia z klasą samą w sobie. Co prawda osobiście nie jestem fanem muzyki lat osiemdziesiątych (oczywiście z pewnymi wyjątkami), ale muszę przyznać, że OST Vice City Stories pasuje do charakteru i klimatu gry, jak pan Kononowicz do polskiej sceny politycznej. Jak ulał! Znowu mamy kilka zróżnicowanych tematycznie stacji i znowu na czoło peletonu wysuwa się VCPR, czyli komiczne reklamy, nietuzinkowe rozmowy z nietuzinkowymi mieszkańcami Vice City oraz nieocenzurowane audycje tematyczne, w których seks ze zwierzętami, czy otwarty rasizm nigdy nie są tematami tabu. Czyż Vice City nie jest wspaniałym miastem, hehe?

Rockstar raz jeszcze zarządziło na całej linii i oddało nam do rąk grę autentycznie wybitną i miodną ponad wszelkie granice rozsądku. Cudowna oprawa audio-video w połączeniu z fenomenalnym scenariuszem i fantastycznym klimatem zabawy sprawiają, że przez najbliższe miesiące w Waszych konsolach będzie niepodzielnie rządzić jedna gra – i nie będzie to Talkman.

**ROCKSTAR RAZ JESZCZE ZARZĄDZIŁO NA CAŁEJ LINII I ODDAŁO NAM DO RĄK GRĘ AUTENTYCZNIE WYBITNĄ I MIODNĄ PONAD WSZELKIE GRANICE ROZSĄDKU**

O takich misjach – perełkach jak transport i ochrona niejakiego Phila Collinsa (tak, tak, tak, tego samego Phila Collinsa, którego możecie usłyszeć w radio lub zobaczyć na MTV!) nawet nie wspomnę. Sami musicie to sprawdzić, a ja napiszę tylko – Rockstar to mistrzowie świata!

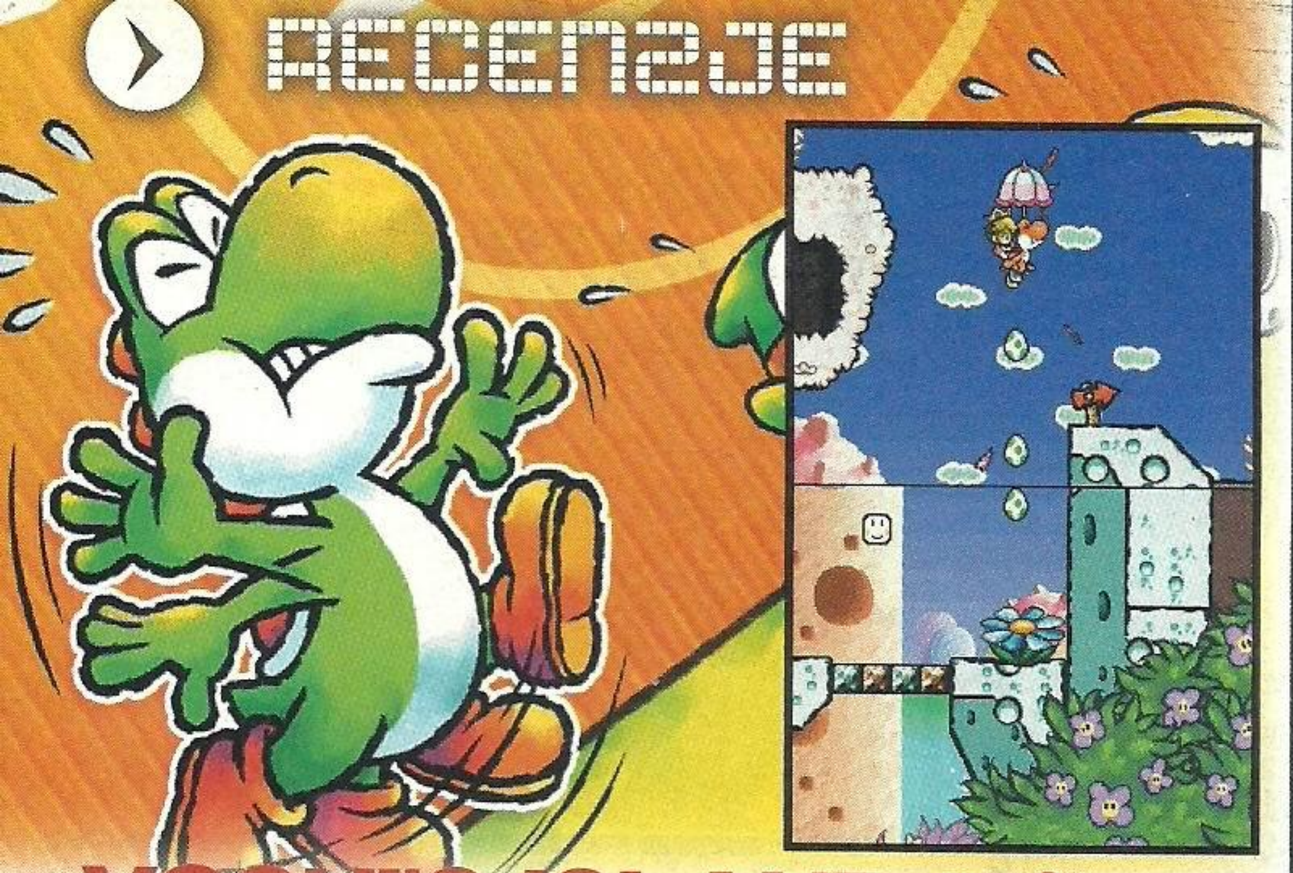
Oprócz samego schematu rozgrywki zmianom uległy także inne elementy świata gry i chyba nie trzeba dodawać, że są to tylko zmiany na lepsze. W przeciwieństwie do Toniego, czarnoskóry Vic nauczył się pływać, dzięki czemu w świecie GTA coraz większego sensu zaczyna nabierać

wili się też nareszcie z dosyć irytującym problemem znikającej broni po każdym aresztowaniu lub wizycie w szpitalu. Teraz wystarczy wybulić dwa tysiące dolców na łapówkę po takiej nieprzyjemnej przygodzie, a cały arsenał ponownie ląduje w „kieszeni" Vica Vance'a. A jako że gotówka nie jest tu żadnym problemem dzięki świetnemu patentowi z rozbudową gangsterskiego imperium, nie trzeba będzie wracać do save'a po każdej utracie broni. Podoba się!? Na pewno, tylko czy nie można było tak od pierwszej części? Ech, Rockstar i ich plany stopniowego wyciskania kasy z graczy…

Qoora ■■

**OCENA 9.7/10**

WITAJCIE W VICE CITY!



# YOSHI'S ISLAND DS

## WBREW POZOROM, JOSZICH SĄ SETKI

**NDS**

- Wydawca: Nintendo
- Producent: NST
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

**DOBRE:** Stylistyka, kontynuacja jednego z najlepszych platformerów wreszcie na NDS
**ZŁE:** Może przejście między ekranami...
**BRZYDKIE:** Baby Bowser. Łobuz i chuligan.

Być może pamiętacie popełnioną przez Wicika recenzję Yoshi's Island na SNESa jeszcze w Secret Service. Ja pamiętam, jak włączaliśmy cart z tą grą i nie mogliśmy przestać się zachwycać stylistyką, jaką obrało Nintendo. Ręcznie rysowane, ślicznie cieniowane i przypominające radosny, dziecięcy świat wycinanek Yoshi's Island do tego wszystkiego było naprawdę świetne. Z radością zatem czekałem na Yoshi's Island 2, które w międzyczasie zmieniło jednak nazwę na **Yoshi's Island DS**, a której developerem okazała się być ekipa Artoon, znana choćby z Blinxa. Tak, Nintendo outsource'uje coraz więcej swoich projektów na inne teamy.

Po zagraniu przez chwilę nietrudno się domyślić, dlaczego zmieniono tytuł – mechanizmy tamtej, 16-bitowej, klasycznej już gry pozostały niezmienione. Czarodziej Kamek, będący na usługach Koopy porwał brata Mario – Luigiego. A raczej małego Luigiego, bo w tej grze bohaterowie Ninty występują jako bobasy. Mario naturalnie nie może patrzeć, jak zabierają mu brata, rzuca się więc na ratunek. A ponieważ jest malutki, rolę jego wierzchowców odegra plemię Yoshich zamieszkujących tę śliczną wyspę. Co więcej – pojawiają się również miniaturowe wersje innych postaci Nintendo, jak choćby księżniczka Brzoskwinka, Bowser czy Donkey Kong. Różnica między nimi polega na wykorzystaniu ich unikalnych umiejętności. Taki Wario niesiony na grzbiecie przez Yoshiego operuje magnesem, którym przyciąga metalowe przedmioty i pieniążki. Z kolei Princess Peach pozwala podlecieć do góry na parasolu, jak, nie przymierzając, Mary Poppins. Nie są to może jakieś rewolucyjne zmiany, ale dodają tak potrzebnej różnorodności. Główną bronią Yoshiego, jak wszystkim powinno być wiadomo, jest jego długi jęzor. Dzięki niemu może przyciągnąć znajdujących się nieopodal przeciwników, wepchnąć ich do paszczy, przemielić, a potem wypluć lotem koszącym. I taka też jest istota tej radosnej, rozwrzeszczanej platformówki – poziomy skonstruowano tak, by gracz wykorzystywał umiejętności dzieciaków i Yoshiego poruszając się do przodu w poszukiwaniu Luigiego.

**Yoshi's Island DS** wykorzystuje dwa ekrany NDSa w najprostszy możliwy sposób – pakując akcję na oba. Bardzo fajnie to wygląda i sprawdza się w akcji, choć przerwa między ekranami jest traktowana przez grę jako część planszy, co może nieco utrudniać zabawę, szczególnie przy przeskokach z jednego ekranu, na drugi.

Gra jest śliczna, multikolorowa i bardzo wciągająca, choć nie ma zachwycających efektów. Stylistycznie jednak jest nie do przebicia. Na początku wszystko idzie jak z płatka, potem trzeba już nieco pokombinować. No i proszę – Nintendo wydało kolejną znakomitą platformówkę.

**Gulash** ■■

**OCENA 8.0/10**
YOSHIEGO ŁYKAM ZA SAMĄ ZIELONĄ GĘBĘ

■ Komiksy w grze są fachowo i śmiesznie narysowane. Podobnie, jak i reszta.

# ELITE BEAT AGENTS

## WINO, TANIEC I ŚPIEW. NO, BEZ WINA

**NDS**

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Inis
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□

**DOBRE:** Świetna gra muzyczna dla każdeo w dowolnym wieku. Ładna, efektowna i bardzo energiczna. Pukanie stylusem w kółeczka jest bardzo przyjemne.
**ZŁE:** Nie ma tu nic, co by nie zagrało choćby w 99 procentach.
**BRZYDKIE:** Podróbka Petera Jacksona na jednej z plansz.

**MARCELLUS:** Tym razem dla odmiany Gulash wybuchał często śmiechem zza swojego biurka, a dochodziły do mnie również dziwne odgłosy „YMCA", o słuchanie którego Gulasha bym nie podejrzewał. Wszystko wyjaśniło się, gdy dał mi do ręki DSa z Elite Beat Agents. Faktycznie nie spodziewałem się tak dobrego kolażu obrazu z dźwiękiem, tak fachowo opracowanej interakcji z touchscreenem, tak dobrego wyczucia klimatu przez autorów. O ile skakanie po macie w ogóle mnie nie grzeje, z chęcią popukam stylusem w maleńki ekranik, kiedy Gulash wreszcie odłoży kiedyś NDSa na półkę.

Elite Beat Agents ma swojego protoplastę w wydanej jakiś czas temu tylko w Japonii grze Osu! Tatake! Oendan! – choć nie miałem przyjemności, to już żałuję, bo po zagraniu w Elite Beat Agents po prostu czuję, że wiele straciłem.

Jeśli jeszcze nie domyśliliście się, z czym macie tu do czynienia, służę podpowiedzią – to gra rytmiczno-muzyczna o mechanizmach tak prostych, że grać może nawet osoba, która nie trzymała wcześniej stylusa w dłoni nawet przez chwilę. Tytułowi Agenci, których doskonale widzicie na sceenshotach, przybywają z kosmosu, by pomagać ludziom w potrzebie. A pomagają poprzez taniec i śpiew. Jakkolwiek to brzmi, nie ma w istocie znaczenia. Ważne jest to, co dzieje się na ekranach konsoli.

Jak napisałem, to gra muzyczna. Na górnym ekranie (a czasem także i na dolnym) obserwujemy akcję w postaci ruchomego komiksu, z dymkami, fajną animacją i migającymi efektami. Powiedzmy, że właśnie leci scenka ze szkoły, w której młodzian-lamus próbuje poderwać najlepszą laskę w szkole. Idzie mu to słabo, potrzebna jest pomoc i jak z nieba spadają, na dolny ekran, trzej Agenci. Tańcząc i śpiewając powodują, że chłopak zaczyna wierzyć w siebie i dziewczyna jest już jego.

A tańczą i śpiewają, bo gracz im w tym pomaga rytmicznie pukając stylusem w kolorowe cyferki na ekranie. Cyfry znajdują się w okręgach, które z kolei są otaczana przez zmniejszające się kółka. Tapnąć stylusem trzeba w momencie, w którym oba okręgi się połączą. Sporadycznie trzeba przesunąć sytlus z jednego okręgu na drugi po nakreślonej na ekranie ścieżce. I to właściwie tyle, jeśli chodzi o mechanizmy rządzące to grą. Natomiast dopiero otwiera się beczka miodu – wszystkie tapnięcia są świetnie połączone z rytmem akurat granego kawałka, a agenci są w pełni trójwymiarowi i wyginają się wręcz kapitalnie do muzyki. Tańczą naprawdę fachowo i nie sposób nie uśmiać się do ekranu konsoli widząc ich w akcji.

Jest dziesięć kawałków, jak choćby „YMCA", „Material Girl" Madonny czy „Sk8er Boi" Avril, wprawdzie nie nagranych przez oryginalnych artystów, ale doskonale pasujących do chorego klimatu gry. A ta jest, co tu dużo mówić, po prostu śliczna, wybuchająca energię, ekscytująca. Gra się naprawdę wspaniale, a autorzy kapitalnie zgrali muzykę z akcją. Dawno nie miałem takiej przyjemności w obcowaniu z grą muzyczną – szczerze polecam wszystkim, którzy sądzą, że w tym gatunku już wszystko widzieli. Otóż nie.

**Gulash** ■■

**OCENA 9.0/10**
AGENCI PODERWĄ NAWET NAJWIĘKSZEGO PONURAKA

## mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

### SUPERMAN RETURNS

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Electronic Arts

Z Supermanem w wersji na duże konsole może być różnie i zmierzymy się z nim na pewno w przyszłym miesiącu. Na NDS jest prosta trójwymiarowa grafika, szybka animacja, masa zadań, sprowadzających się do ratowania miasta Metropolis przed zagrożeniem wszelkiej maści. Ale gra jest też pełna dziwnych i niepokojących błędów, przeniknięć, niczym nie przymierzając w Lego Star Wars na DSa właśnie. Jeśli ktoś lubi Supermana, może sprawdzić, ale to nic takiego super. [gsh] ■■

### BRAIN BOOST: GAMMA WAVE

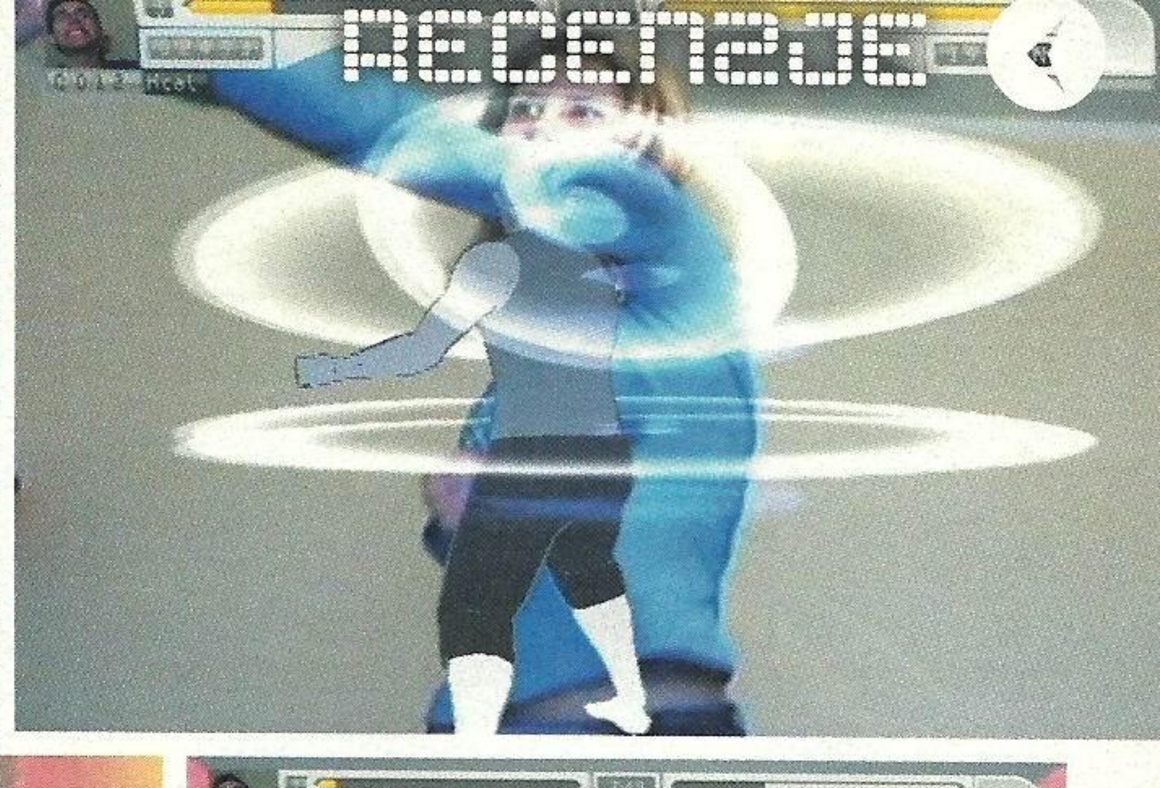
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Majesco

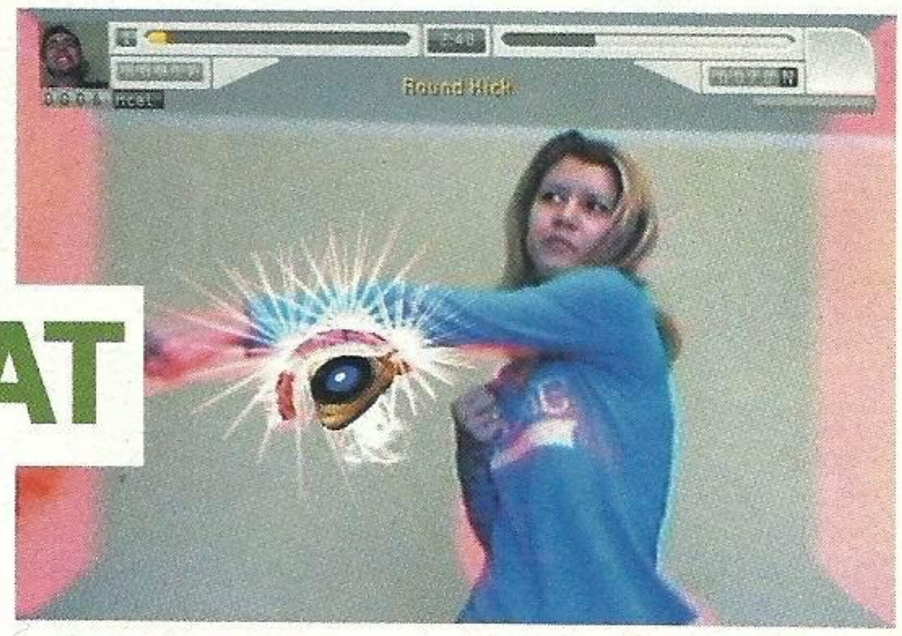
No proszę. Xeroboje są wszędzie – Majesco skwapliwie skorzystało z sukcesu Brain Training i w ekspresowym tempie spreparowało swoją grę mającą w założeniach stymulować korę mózgową. Tylko, że zrobiło to bez poparcia profesora Kawashimy, co dało raczej mizerne efekty. Ćwiczenia są nudne i nie tak intuicyjne, jak w grze Nintendo. Nie mogę się nadziwić jak ta gra stara się być podobna właśnie do Brain Training, Nintendo powinno się ostro wkurzyć. [gsh] ■■

### DIGIMON WORLD DS

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Namco Bandai

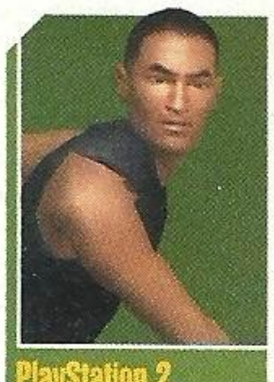
Fani kolekcjonowania potworków o innej aparycji niż Pikaczu i jego przyjaciele wiedzą, co to za gra – Digimony towarzyszą nam od czasów PS one i nie odpuszczają. W tej dość porządnej, jak się okazuje edycji, czeka 230 tych stworzeń, a także budowanie farmy i centrum treningowego. Gwoździem programu jest jednak możliwość wystawiania swoich mistrzów do walki z innymi, wyhodowanym przez ludzi, dzięki połączeniu internetowemu. [gsh] ■■





# EYETOY KINETIC: COMBAT

## GRA, W KTÓREJ INSTRUKTOR HUNG GAR KUNG FU NAZYWA SIĘ MATT NIE MOGŁA BYĆ SŁABA!



**PlayStation 2**

- Wydawca: Sony
- Producent: SCEE
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

**DOBRE:** Dwieście ciosów Kung Fu, masa przelanego potu, zakwasy!
**ZŁE:** Po zmroku nawet nie dotykajcie Kinetic: Combat – słaba reakcja na ruchy.
**BRZYDKIE:** Renderowani instruktorzy. Łomatko...

**MARCELLUS:** Buzza to ja jeszcze rozumiem, ale EyeToy kompletnie mnie nie obchodzi, podobnie jak prawdopodobnie nie wciągnie mnie machanie Wiilotem przed telewizorem – jestem zwierzęciem wybitnie fotelowym i podczas grania nie mam ochoty się za bardzo kręcić. Ale ja to ja – dla tych co lubią pomachać kończynami Combat jest okej.

Można zasłaniać się liczbami. Można mówić, że na początku kariery EyeToy sprzedawał się świetnie, a konsolowa kamera była swego rodzaju rewolucją. Nawet w Polsce. Problem w tym, że wraz z kolejnymi grami, które proponowało do EyeToya Sony, kamerę szybko zaklasyfikowano jako zabawkę dla dzieci. Gniecenie ciasta? Siekanie pomidorów? Mycie szyb? To dobre dla miłośników Wii, a nie hardcore'owych wymiataczy. Miałem cichą nadzieję, że kontynuacji doczeka się EyeToy: Groove lub AntiGrav, ale... wygląda na to, że celowanie w proste, familijne umilacze wolnego czasu, to dla Sony prawdziwa żyła złota. Tym bardziej ciekawym zjawiskiem jest nowa linia gier akrobatycznych o nazwie EyeToy: Kinetic. Wiecie już, że prawdziwa moc tej kamery drzemie w tytułach, które potrafią człowieka spocić, zmasakrować, spowodować zakwasy i dwudziestogodzinny sen. Ja rozumiem, że mycie szyb (ET: Play), udawanie szefa kuchni (ET: Play 2), granie w zespole (ET: Play 3), czy zabawy z małpkami (Ape Escape EyeToy) są fajne, ale my, faceci (i dziewczyny) po „dwudziestce" szukamy czegoś bardziej dynamicznego i zabawnego.

Wydany w zeszłym roku ET: Kinetic nie był grą – to program sprawnościowy, w którym dostaliśmy osobistego trenera i pod jego okiem ćwiczyliśmy mięśnie, oddech i koncentrację. Najfajniejszą sekcją Kinetica była strefa, w której wykonywaliśmy uderzenia, uniki i ćwiczyliśmy szeroko (lub wąsko) pojęte sztuki walki. W tym roku Sony rozszerzyło walkę o mnóstwo dodatków – nowe style, ćwiczenia, minigry, zaś **EyeToy Kinetic: Combat** to (zdaje się) najciekawsza i najbardziej intensywna gra na kamerkę!

Poprzednim razem Sony zatrudniło ekspertów z Nike w celu opracowania najbardziej efektywnych ćwiczeń aerobiku. Tym razem do współpracy zaproszono instruktorów Hung Gar Kung Fu, tylko i wyłącznie po to, aby wymusić na graczach kilka fajnych ciosów, kopnięć, wyskoków i „podbródkowych" przed ekranem telewizora. Podobnie, jak ostatnim razem, grającemu przydzielony zostanie trener (lub trenerka), który rozpisze stosowny, 16-tygodniowy program treningowy. Aby go przejść, trzeba zmierzyć się z czterema odmiennymi zestawami ćwiczeń, którym poświęcicie odpowiednio po 4 tygodnie. Wierzcie mi – zakres ciosów i ruchów jest tak ogromny, że jeśli tylko zdecydujecie się przez niego przejść, to nie ma mowy, aby nie złapać lepszej kondycji i nie wypracować kilku ciekawych akcji. I spokojnie – włączenie Kinetic: Combat nie jest równoznaczne z szesnastoma tygodniami walki z cieniem. Nie. Dzięki trybowi Freestyle możecie bawić się i ćwiczyć z nowym EyeToyem do upadłego i w nieskończoność poprawiać swoje wyniki w dowolnej dziedzinie.

### →I DOBRA JAK TONY JAA!

Pamiętacie ten śmieszny wizjerek, który nakładało się na kamerę przy okazji Kinetic? Wizjerek, który sprawiał, że gracz (nawet taki dwumetrowiec jak Qsh) spokojnie mieścił się w kadrze i wykonywał wszystkie zadane ćwiczenia. Tym razem bez nakładki ani rusz – aby dobrze bawić się z Combat, musicie widzieć się na ekranie od stóp do głów. I niestety, mimo iż **EyeToy Kinetic: Combat** bardzo wiernie wyłapuje ruchy grającego, pomieszczenie musi być lepiej, niż dobrze oświetlone, aby nie narzekać na marną precyzję urządzenia. Do czasu, aż Sony opracuje nowego EyeToya (a jak potwierdziło Studio London – prace nad takim urządzeniem jeszcze nie ruszyły) granie nocą w słabo oświetlonym pokoju będzie piętą achillesową tego urządzenia. Przykład? Jednym z bossów, których trzeba rozłożyć na łopatki, jest wielka modliszka. Wieczorem, po 20. musiałem okładać ją po gębie z tysiąc razy, aby padła. W dzień, w okolicach 10., wystarczyło pięć zwykłych sierpowych.

W przeciwieństwie do przygody z zeszłego roku, Kinetic: Combat wymaga od grającego znacznie większej precyzji uderzeń. Poprzednio wystarczyło po prostu bić w żółte, latające kulki i omijać czerwone. Tym razem ważna jest nie tylko siła ciosu, ale również precyzja i kąt uderzenia. Combat chętnie podpowiada, w jaki sposób rozprawić się z kolejnymi zadaniami. Tu kopnąć, tu sprzedać podbródkowca, tu z kolei wywalić z główki. Uderzcie niewłaściwie, a program natychmiast naliczy punkty karne i wydłuży czas potrzebny na skończenie zabawy. Jak wcześniej wspomniałem – szesnastotygodniowy program ćwiczeń podzielono na cztery zestawy. Każdy z nich kończy się wielkim i stanowczym podsumowaniem, czyli spotkaniem z bossem. Szefami są kolejno – smok, tygrys, ptak i wspomniana wcześniej modliszka. Każdego pokonać trzeba w nieco inny sposób, ale z tym nie będzie problemu, pod warunkiem, że poradzicie sobie wcześniej z ćwiczeniami

### →I BRZYDKA JAK JET LI...

Nie spodziewajcie się graficznych fajerwerków – oprawa Kinetic Combat pełni funkcję czysto komunikacyjną. Wszystkie punkty do uderzenia, ramki i wykresy wykonane zostały bardzo estetycznie, ale bez jakiejś graficznej przesady. Najważniejsze jest jednak to, że po przejściu gry obeznani będziecie z dwiema setkami ciosów Hung Gar Kung Fu, z których przynajmniej cztery (tak było w moim przypadku) będziecie w stanie powtórzyć. Inna sprawa, że program można oszukać – aby pokonać tygrysa pożyczyłem od żony parasolkę i wszystkie zasady kung fu odstawiłem chwilowo na bok. No i chwała dźwiękowcom, że nie zmieniali gatunków muzycznych na ścieżce dźwiękowej. Trance i House pasują do ćwiczeń zdecydowanie najlepiej. Polecam!

**Matt** ■■

**OCENA 7.0/10**

**TRZECIA NAJLEPSZA, ZARAZ PO GROOVE I KINETIC!**

### FITNESS TO DOBRY KIERUNEK

**Być może uznacie to za przesadę, ale mocno trzymam kciuki, aby gry siłowe od Sony stały się równie popularne, jak wszystkie te obrzydliwie słodkie tytuły z serii EyeToy: Play. Poważnie – jeśli człowiek osiągnął już określony wiek, to nagle zauważa, że całe to machanie rękami przed telewizorem jest już nie dla niego. EyeToy Kinetic: Combat to zupełnie inna śpiewka, która gwarantuje emocje niezależnie od krzyżyka na karku. W pewnym momencie naprawdę uwierzyłem, że im mocniej kopnę ten cholerny marker, tym więcej punktów zaliczy mi program. A potem dwa dni chodziłem o kulach...**

■ Xbox 360 w akcji – lepsze tekstury i efekty świetlne gwarantowane, ale to poza wyższą rozdzielczością praktycznie wszystkie bonusy.



PS2 | Xbox | Xbox 360

- Wydawca: Activision
- Producent: Raven
- Liczba graczy: 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Możliwość tworzenia drużyny, 25 postaci do wyboru, poprawiony wygląd superbohaterów.
ZŁE: Nudne, puste poziomy, niski poziom zagadek, prostota walk, trochę przestarzały system rozgrywki. Część postaci koniecznie do wymiany.
BRZYDKIE: Nic specjalnie brzydkiego nie ma.

GULASH: To prawda. W Marvel Ultimate Aliance nie ma nic specjalnie odkrywczego, ani fascynującego nawet Miela, który Spider-Mana ma wytatuowengo na klacie. Owszem, fajna to gra, ale nie zasługuje na wyższą ocenię w tym magazynie.

# MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

## SPRAWDZONA FORMUŁA ZACZYNA SIĘ STARZEĆ. CZAS NA ODWAŻNIEJSZE ZMIANY

To już trzecia odsłona utrzymanego w stylu Diablo action-rpg ekipy Raven Software, w którym pierwsze skrzypce grają superbohaterowie na codzień występujący na kartach komiksów Marvela. Tym razem nie ograniczono się do członków X-Men oraz Braterstwa Mutantów i do walki z gromadą zbirów zgromadzoną pod dowództwem Victora Von Dooma zatrudniono doskonale znanych herosów jak Spiderman, czy Iron Man, oraz kilku mniej popularnych (Elektra, Ms. Marvel). Nie wpłynęło to jednak w znaczący sposób na przemodelowanie systemu rozgrywki i każdy, kto miał okazję pograć w X-Men Legends lub Rise of Apocalypse w mgnieniu oka odnajdzie się w Ultimate Alliance.

### →| NIEUSTANNA WALKA

Od paru miesięcy (i jeszcze przez kilka kolejnych) światem Marvela wstrząsa szokujący konflikt zwany Civil War, w którym superbohaterowie walczący do tej pory ramię w ramię stanęli po przeciwnych stronach barykady. Wydarzenia te nadają się idealnie na fabułę gry, niestety w Ultimate Alliance przedstawiono zupełnie odrębną historię. Doom zebrał ekipę największych świrusów (Mephisto, Loki, Galactus, Scorpion, ale także Fin Fang Foom czy M.O.D.O.K. jakby ktokolwiek wiedział, kim oni są) i zaatakował statek SHIELD. Po co? Cóż, nie ma sensu tego zdradzać, gdyż historia od samego początku prezentuje się całkiem ciekawie, oferując sporo „wcale-się-tego-nie-spodziewałem" zwrotów. Gdyby tylko trochę nadać dynamiczności prowadzonym dialogom, szczególnie tym między misjami, kiedy, jak w większości erpegów, biega się po bazie i zagaduje do kolejnych postaci, a później wysłuchuje sztywno recytowanych wypowiedzi, przyjemniej śledziłoby się rozwój wydarzeń.

### →| WIELKA MOC

Zostawmy jednak fabułę i skupmy na rozgrywce, na którą składają się elementy zarządzania drużyną oraz walka. Bohaterowie, o których kilka słów znajdziecie dalej, podążają bardzo liniową ścieżką w czteroosobowej grupie tłukąc stojących im na drodze przeciwników. Na końcu etapu, w którym prócz bicia czasem trzeba przestawić jakąś skrzynię lub rozwiązać prostą zagadkę, czeka boss, a drogę do niego blokują zazwyczaj jeszcze pomniejsi szeryfowie. Część z nich można pokonać wyłącznie dzięki szybkiemu naciskaniu wyświetlanych na ekranie przycisków, co mieliśmy już okazję oglądać w God of War. Jeśli więc chodzi o sposób prowadzenia walk, wygląda to bardzo podobnie, jak w poprzednich częściach.

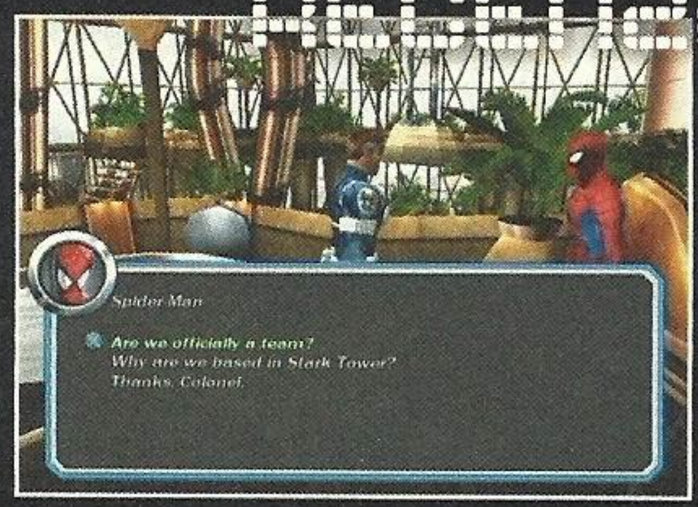
Nowości ograniczyły się do kilku drobiazgów, jak możliwość zabrania broni przeciwnikowi i następnie użycie jej podczas walki. O dziwo, uderzenia nawet najprostszym kijem potrafią zabrać ofierze znacznie więcej energii, niż ataki przy użyciu supermocy, z których bardzo szybko korzysta się trzymając wciśnięty R2/RT i dusząc jeden z przycisków podstawowych. Spidey potrafi obezwładnić przeciwnika łapiąc go w sieć i zawieszając do góry nogami, żeby łatwo było go stluc, Storm atakuje piorunami, Human Torch wypuszcza z rąk strumień ognia. Niby tak samo było poprzednio, ale tym razem nie ograniczono się do pokazania animacji odpalanego specjału pozwalając w pewnym stopniu go kontrolować – da się sterować tarczą Kapitana Ameryki, mashując odpowiedni przycisk przedłuża się szaleńczy atak Rosomaka biegnącego przed siebie i krojącego każdego, kto miał pecha stanąć mu na drodze.

### Drużyna A

Ekipę tworzy się z czterech dowolnych postaci, przy czym ułożenie prawdziwych marvelowskich składów owocuje bonusami przekładającymi się na większe sukcesy w walce. Stąd możliwość złożenia Fantastic Four oraz X-Men, albo New Avengers. Warto próbować własnych kombinacji i na przykład sprawdzić, co się stanie, gdy do walki staną same panie.
Drużyna pracuje na siebie zdobywając punkty doświadczenia ponownie oznaczające większą efektywność walki, zwiększone zdrowie postaci, czy inne usprawnienia. Członków ekipy można próbować zmieniać, ale lepiej specjalnie się na tym nie skupiać, żeby nie tracić zbyt często bonusów, co z kolei każe się zastanowić po co w ogóle jest aż tyle postaci do wyboru, skoro i tak walczy się przez większą część gry kilkoma.

### →| BRYGADA GŁUPKÓW

Pod kątem walki wręcz bez użycia super zdolności, bohaterowie niewiele się od siebie różnią. Dopiero kiedy okazuje się, że każda postać ma sobie właściwe moce, część potrafi podnosić i rzucać ciężkimi przedmiotami, niektórzy latają, jedni atakują z daleka, gdy inni wolą bliski kontakt, odpowiedni dobór członków drużyny nabiera sensu. Od podjętego wyboru zależy nie tylko powodzenie w walkach z różnymi rodzajami przeciwników, z których część jest podatna wyłącznie na jeden rodzaj ataków (na przykład lodowych), ale również efektywność postaci sterowanych przez konsolę. Nie da się ukryć, że SI nie stoi na specjalnie wysokim poziomie i często pomocnicy mają problem z wyborem odpowiedniego przeciwnika, nie mówiąc o opracowaniu jakiejkolwiek taktyki walki z większą grupą. Nie pomaga opcja wydawania prostych rozkazów w stylu trzymania się blisko, albo agresywnego zachowania, bo konsola często zwyczajnie je ignoruje. Szczęście w nieszczęściu, że to zawsze gracz jest w centrum zainteresowania przeciwników. Odrobinę




■ Chyba jestem jednym z nielicznych, którzy tęsknią za trudnymi zagadkami w grach. W Ultimate Alliance nawet jeśli jakaś się pojawi, to podpowiedzi są tak widoczne, że dostrzegłby je nawet niewidomy.

zadanie ułatwia również nowy sposób leczenia – niczym w Onimushy z ciał zabitych postaci wylatują kulki energii, przyswajane przez bohaterów. Niebieskie odnawiają zużyte moce, czerwone poprawiają zdrowie. Konsola rozdaje je automatycznie bardzo sprawnie decydując komu wsparcie potrzebne jest najbardziej.

Drużynę montuje się z dwudziestu pięciu postaci, przy czym część trzeba odblokować, a skoro już o tym mowa – nie powiedziałbym, żebym specjalnie ucieszył się na widok dodatkowych herosów. Daredevil, Silver Surfer czy Ghost Rider niespecjalnie wywołują u mnie przyspieszone bicie serca. Być może w przyszłym roku otrzymamy nową część, która jeśli nie skupi się na Civil War, zaoferuje podobne rozwiązanie co Rise of Apocalypse, gdzie po jednej stronie barykady walczyli przeciwnicy. Wyobrażacie sobie duet Spidey i Venom? Być może wylecą takie dziwolągi jak Blade, Luke Cage, czy Deadpool, którymi i tak nikt nie chce grać. Wyrzuciłbym też Fantastyczną Czwórkę, bo strasznie ich nie lubię, ale rozumiem, że musieli zostać z powodu opcji tworzenia drużyny, o której szerzej piszę w ramce.

**O DZIWO, UDERZENIA NAWET NAJPROSTSZYM KIJEM POTRAFIĄ ZABRAĆ OFIERZE ZNACZNIE WIĘCEJ ENERGII, NIŻ ATAKI PRZY UŻYCIU SUPERMOCY**

### →| ROSNĄ W SIŁĘ

Bardzo mądrze rozwiązano problem postaci niewykorzystywanych w walce, a więc nie mających szans na zwiększenie poziomu doświadczenia. Herosi pozostający w cieniu są automatycznie rozwijani na tyle, żeby być około jednego czy dwóch poziomów doświadczenia niżej, niż bohaterowie aktywnie biorący udział w walkach, dzięki czemu można spróbować nawet pod koniec gry wymienić członków drużyny bez żadnych obaw, że do ekipy dołączy niedopakowany koleżka.

Samej zabawy z rozdysponowaniem punktów jest sporo i nawet można wyposażyć postacie w dodatkowe, podnoszące statusy przedmioty, ale jeśli cała ta zabawa wydaje się Wam zbędna, na pewno ucieszy Was standardowa już opcja automatycznego rozdysponowania punktów i przedmiotów. Za to odblokowane (za ilość zabitych, za częste używanie mocy) kostiumy musicie już wybrać sami. Teoretycznie zwiększają konkretne statystyki jak siła ataku, czy ilość punktów życia, ale i bez tego da się przejść grę bez większych problemów. Jest to więc bardziej zabawa, gratka dla każdego kto przykładowo chciałby zobaczyć w akcji nowy kostium Spideya, otrzymany w prezencie od Iron Mana.

### →| BRZYDCY I WŚCIEKLI

Niestety, upiększanie drużyny na nic się nie zdaje, skoro sama gra wygląda mocno przeciętnie. Zarówno w przypadku PS2, jak i Xboxa 360, kolejne korytarze są kopią poprzednich i dotyczy to całej gry. Jakoś trzeba spróbować wytrzymać bardzo przeciętny design poziomów, na dodatek niezbyt skomplikowanych, w których nie sposób się zgubić. Świetnie, że można odwiedzić podwodny świat Atlantis, ale po minucie widziało się już wszystko i przydałyby się jakieś zmiany otoczenia. Jakoś nie wierzę, że w tej mitycznej krainie nie było żadnych monumentalnych budowli.

Plus należy się za porzucenie cell-shadingu ukrywającego niewielką ilość polygonów przypadającą na postacie. Teraz są one ładniejsze i wcale nie mniej komiksowe, chociaż w wersji na X360 strasznie się błyszczą, podobnie jak wszystko dookoła – podłoże, ściany, tak jakby ktoś skierował na nie mocne światło reflektorów. Jest to małe przegięcie, ale przynajmniej całość śmiga płynnie, czego nie da się powiedzieć o wersji na PS2. Animacji zdarza się chrupnąć chociaż nie wpływa to w żaden sposób na przyjemność płynącą z gry. Jak na możliwości obu konsol grafika wypada mniej więcej na jednakowym poziomie. Trochę bump mappingu i zabawy światłem na X360 nie robi już wrażenia w obliczu takich potęg graficznych jak Gears of War, natomiast na PS2 jest God of War z ładniejszymi teksturami i większymi, lepiej animowanymi postaciami.

### →| MOGŁO BYĆ LEPIEJ

Przyznaję, że bardzo szybko znudziła mnie ta gra. Dawno przestało mnie bawić chodzenie po nudnych miejscówkach i klepania w kółko prostych combosów przeplatanych czasami mocnymi atakami z użyciem efektownych mocy. Ani to rpg, bo postacie wcale jakoś przesadnie się nie rozwijają, nie ma potrzeby kombinowania z ich mocami i noszonymi przedmiotami, ani mordobicie. Być może warto byłoby podejrzeć jak prezentuje się w akcji Shaolin Monks i pójść w tę stronę, zwłaszcza jeśli chodzi o walki z bossami. Marvelowskie badassy zasługują na coś lepszego, niż traktowanie ich jak trochę mocniejszych wersji podstawowych przeciwników. Na ukończenie gry potrzeba około dwudziestu godzin, ale czy będzie się Wam chciało chodzić po nudnych miejscówkach, słuchać w kółko powtarzanych haseł i mashować przyciski, by wyprowadzić proste, mało efektowne ataki? Wątpię.

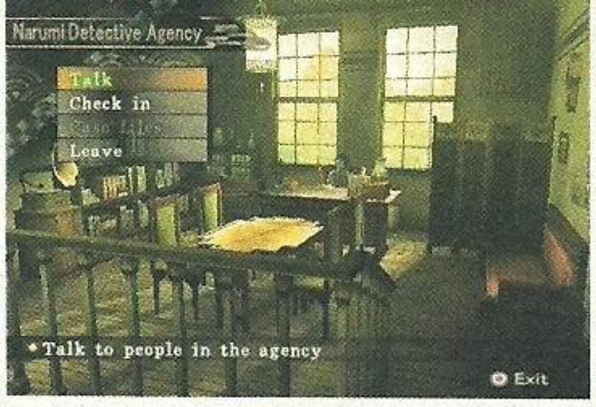
**Mielu** ■■

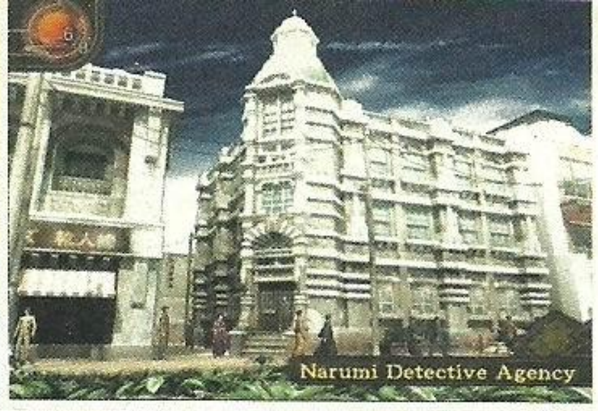
**OCENA 7.0/10**

ZA ROK POPROSZĘ COŚ ŚWIEŻEGO

### W KUPIE RAŹNIEJ!

Zawsze przyjemniej gra się ze znajomymi dlatego plusik należy się za umożliwienie zabawy na jednej konsoli lub w sieci. Zarówno w trybie kooperacji, jak i czegoś na kształt rywalizacji, gdzie trzeba pokazać kto lepiej wypada podczas wspólnego tłuczenia przeciwników. Często sprowadza się to do znienawidzonego zagarniania punktów w ostatniej chwili – jeden gracz męczy się mocno uszczuplając zdrowie przeciwnika, a drugi w ostatniej chwili zabija go i punkty są zaliczane na jego konto. Zabawa na jednej konsoli jest prosta, szybko można się przyłączyć i równie szybko zrezygnować. Tymczasem online ma dziwne ograniczenia – da się grać tylko stworzoną przez jednego gracza drużyną. Jeśli więc każdy ma swoją silną ekipę, musi pogodzić się z faktem pożegnania się z nią w online. No chyba, że jest tym szczęśliwcem, którego drużyną grają wszyscy.



# SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER: RAIDOU KUZUNOHA VS THE SOULLESS ARMY

## NIE WIERZCIE W PRZESĄDY – DEMONY SĄ PO NASZEJ STRONIE

PlayStation 2

- Wydawca: Atlus
- Producent: Atlus
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

**DOBRE:** Szybkie, dynamiczne walki, kolekcjonowanie demonów, idealnie wyważony klimat.
**ZŁE:** Zbyt dużo losowych walk, czasem za mocno wydumana fabuła.
**BRZYDKIE:** Tekstury, kolorystyka, aliasing i – przede wszystkim – makijaż głównego bohatera!

**GUŁASH:** A co ja tu mam dodać? Dla fanów jRPG i tylko dla nich...

Gra, której tytuł składa się z jedenastu wyrazów i dwóch dwukropków nie może być słaba. Najważniejszy jest oczywiście Raidou Kuzunoha, którego imię znajduje się pomiędzy 29 a 44 literą tytułu. Raidou prowadzi spokojne życie detektywa i pracuje w niewielkiej agencji na przedmieściach Tokio z początków XX wieku. Na co dzień włóczy się ulicami miasta, rozmawia z mieszkańcami, odwiedza lokalne sklepy i – być może najważniejsze – krwawo sieka demony, a następnie wysyła je z powrotem do piekła. Rozwalił mnie już sam wygląd Kuzunohy – ślicznie skrojony uniform policyjny, wielkie, lekko podmalowane oczy, modnie narzucony pół płaszczyk i wysokie, szpiczaste buty. Na pierwszy rzut oka Raidou waży tak ze czterdzieści kilo. I teraz się pytam – jakim cudem można identyfikować się z bohaterem, jak ten przedstawiony w grze? Kuzunoha sprawdziłby się idealnie w roli porcelanowej zabawki, a nie twardziela, który rzuca wyzwanie potworom. W każdym razie człowiek, który wygląda jak chory mix policjanta, samuraja, magika i modela średnio do mnie przemówił, ale skupmy się raczej na fabule i systemie nowego Shin Megami Tensei.

### →| ZŁE CZASY NA STRASZENIE

Już na samym początku zabawy Raidou Kuzunoha staje przed wielkim sprawdzianem swoich możliwości. Rozwalając tuzin zombiakowatych demonów oraz ich niezdarną szefową staje się on czternastym legendarnym pogromcą zła. Odtąd jego misją będzie chronienie stolicy Japonii przed paskudami, które wypełzają z ciemnych zaułków i atakują przechodniów. Jednak walka to tylko część tego, na co stać Raidou. W dowolnym momencie podczas bitwy może on na przykład pokusić się o przyciągnięcie demona na swoją stronę i wykorzystanie go przy kolejnych starciach. Przydomek „Devil Summoner" nie wziął się z księżyca, bo Kuzunoha włada potworami – łapie wybrane ich gatunki, szkoli je, wykorzystuje moce na swoją korzyść, podnosi ich lojalność względem siebie – w tej kwestii jest naprawdę nieźle.

Akcja gry zaczyna się na początku dwudziestego wieku, a więc w czasach, kiedy ludzie nie mają ani czasu, ani ochoty wierzyć w potwory. Każdy gdzieś pędzi, przemysł kwitnie w najlepsze, ale fakt, że o pewnych problemach zapomniano, wcale nie oznacza, że zniknęły. Demonów nie brakuje, a agencja Kuzunohy dosłownie staje na głowie, kiedy odwiedza ją młodziutka, raptem kilkunastoletnia Kaya Daidouji. Dziewczyna nie prosi o wiele – jedynie o to, aby detektyw ją zabił. Niemal natychmiast, dosłownie znikąd, pojawia się ekipa bojówkarzy w czerwonych zbrojach, a dziewczynka zostaje porwana. Raidou nie ma wyjścia – musi biegać po mieście, zagadywać ludzi i dowiedzieć się, o co chodziło niedoszłej samobójczyni.

### →| SIECZKA SP. Z O.O.

W skrócie – Devil Summoner to action RPG. Gra niewiele ma wspólnego z planowaniem i strategią – kluczem do zwycięstwa jest jak najszybsze dokopanie demonom, które noszą miana przeciwników. Wszystkie potyczki zaczynają się absolutnie losowo – Raidou biegnie sobie ulicą miasta i ni stąd, ni zowąd zaatakowany zostaje przez grupę umarlaków. W przeciwieństwie do większości japońskich gier fabularnych, przeciwników nie tłuczemy opcjami „attack", czy „magic". Bój toczy się na prostych, slasherskich zasadach – im szybciej naparzamy w kwadrat na padzie, tym szybciej zabieramy energię demonowi. Aby nie dać się łatwo trafić, Raidou biega dookoła przeciwników, blokuje ich ciosy, a dodatkowo wyprowadza miażdżące criticale. Zwolennicy magii i kombinowania również znajdą coś dla siebie, a tym czymś będzie magiczny pistolet detektywa. Pukawkę można załadować amunicją o dowolnej specyfikacji (pociski lodowe, ogniowe, itp.), a następnie paraliżować nimi przeciwników. Jeśli mamy szczęście i ogniowym strzałem unieruchomimy któregoś z nieprzyjaciół, wówczas takiego typa można przeciągnąć na swoją stronę. Sprawa nie jest specjalnie trudna – przynajmniej nie dla osób, które potrafią szybko i rytmicznie wciskać kółko na joypadzie. Szczerze? Moim zdaniem współczesne jRPGi bardziej upodabniają się do slasherów, niż swych dumnych final-fantasy-poprzedników. Coraz mniej jest gier, w których mamy czas na zastanowienie się przed atakiem, a więcej tytułów, gdzie demony sieka się na sztuki – mieczem przez łepetynę.

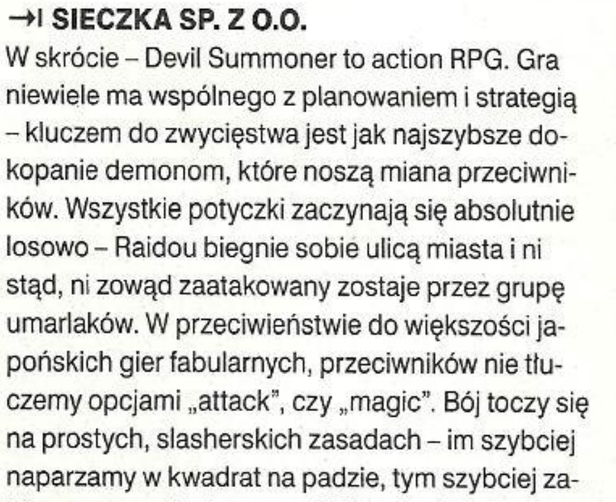
Osobną sprawą jest wychowywanie sobie demonów. Schwytaną pokrakę wystawiamy do bitwy, ale jedyne co możemy robić, to obserwować, jak ta sobie radzi i na własną rękę nabija doświadczenie. Można też zmusić ją, aby nic nie robiła lub przekonać, by wspierała magią głównego bohatera. Istnieje cała masa demonów do schwytania – problem w tym, że do walki zawsze wystawimy tylko jednego z nich. I tu już sami zadecydujecie którego. Złapane demony przydają się też podczas śledztwa – jeśli któryś z podejrzanych skrywa ważne informacje, wystarczy wówczas skorzystać z usług zjawy, która czyta w myślach. I już wszystko wiadomo. A jeśli dostępny asortyment pokrak to dla Was za mało, z pomocą przychodzi dr Victor, który stworzy unikalną hybrydę.

Klimat **Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army** (ha, 72 znaki do przodu!) jest naprawdę świetny – ciekawe, czy i Wam się udzieli.

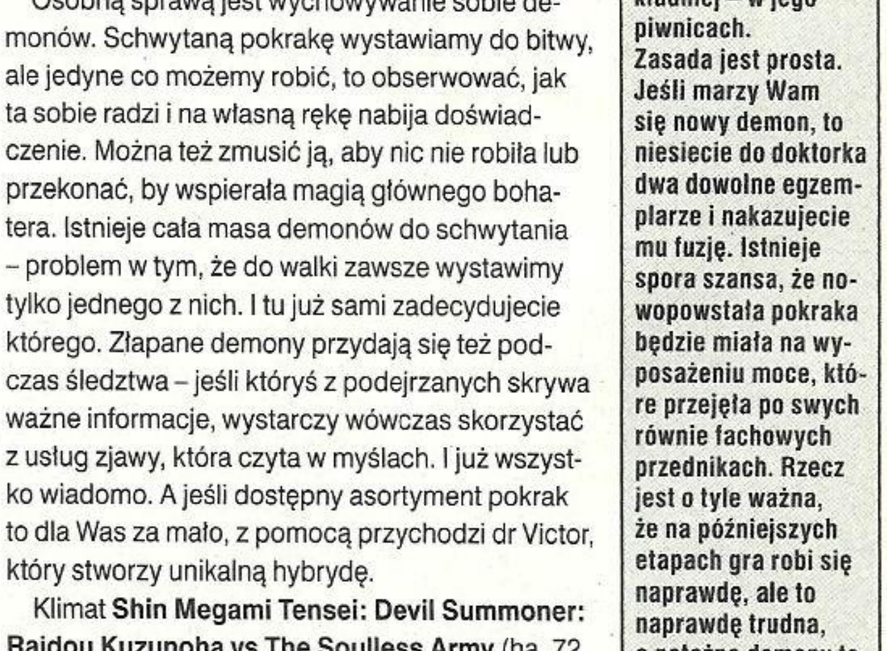
**Matt** ■■

**OCENA 6.9/10**

**JAPONIA OCIEKA DEMONAMI. ATRAKCJA TURYSTYCZNA?**

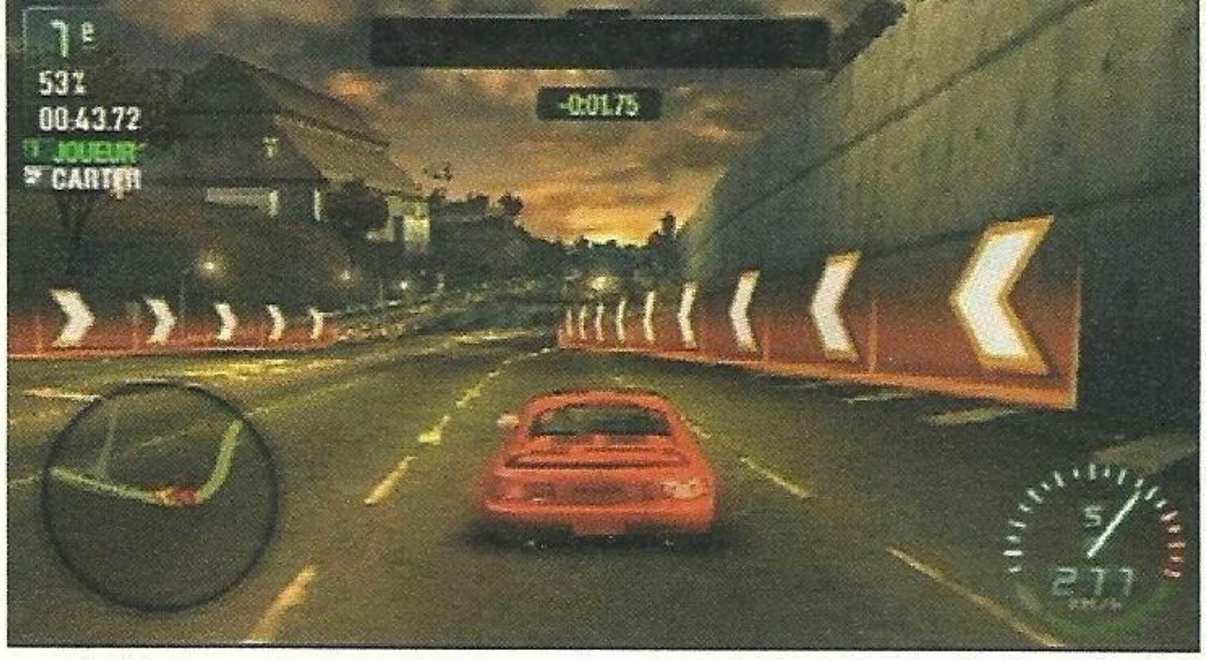


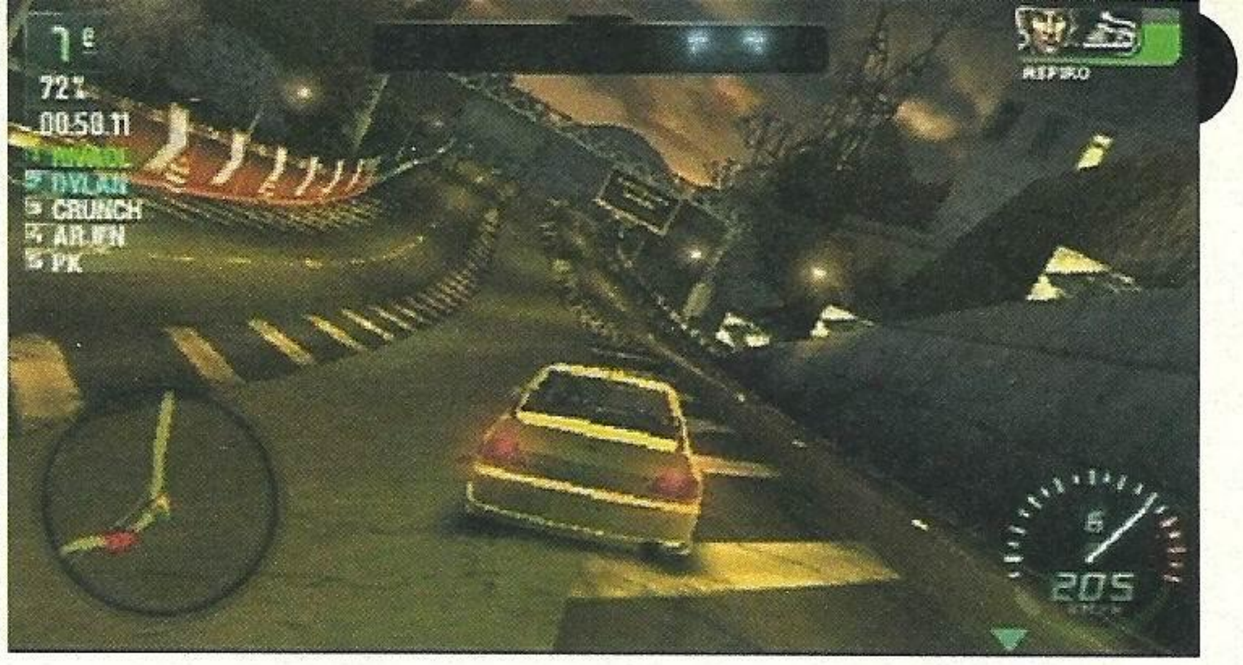

**Devil Summoner nie jest najładniejszą grą na świecie. Nędzna jest przede wszystkim kolorystyka, ale także tekstury i modele postaci. Jeśli jednak next-genowa grafika nie zawróciła Wam jeszcze w głowach, nowy Shin Megami Tensei zapewni Wam około trzydziestu godzin zabawy.**




### LABORATORIUM

**Jest sobie tajemniczy doktor Victor, który lubi eksperymenty. Jego laboratorium znajdziecie w niczym nie wyróżniającym się sklepie – a dokładniej – w jego piwnicach. Zasada jest prosta. Jeśli marzy Wam się nowy demon, to niesiecie do doktorka dwa dowolne egzemplarze i nakazujecie mu fuzję. Istnieje spora szansa, że nowopowstała pokraka będzie miała na wyposażeniu moce, które przejęła po swych równie fachowych przednikach. Rzecz jest o tyle ważna, że na późniejszych etapach gra robi się naprawdę, ale to naprawdę trudna, a potężne demony to podstawa Waszego wyposażenia bojowego. Chcecie przeżyć? Odwiedzajcie czasem szalonego Wiktora!**



# NEED FOR SPEED CARBON: OWN THE CITY

**PSP**

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

**DOBRE:** Oprawa, fury, czas zabawy.
**ZŁE:** Wybrakowana zawartość
**BRZYDKIE:** Traktowanie PSP przez EA.

**MARCELLUS:** A dla mnie to nie kastracja, tylko żerowanie. Oczywiście na popularności tytułu. I choć np. Rockstar też wyciska z GTA wszystko, co się da, to jednak robi to uczciwie. A EA nie.

Obszerna recenzja najnowszej gry z serii w wersji na duże konsole znalazła się w poprzednim numerze N+, ja mam obowiązek podzielić się z Tobą moimi wrażeniami z testowania wersji na PSP.

Nie ukrywam – darowałem sobie granie na większym sprzęcie. Będę najlepszy – dam radę zawsze i wszędzie pochwalić się moimi brykami – tak pomyślałem. Zgrzany byłem jak biała na święta na myśl o wszystkich tych cudach, jakie widziałem na przedpremierowych materiałach. Dzięki jakiemuś wypasionemu systemowi miałem dostać możliwość prawie dowolnego kształtowania nadwozia w około 50 samochodach.

### →I A MOŻE ZDERZAKIEM W CZOŁO?

Niedawno zajął się tym Godfather, teraz „Węgiel" rozczarowuje pod względem zawartości. Kastracja – tak to należy nazywać – pozbycie czegoś (kogoś) bardzo ważnej części. Ten proces miał miejsce i tutaj, niestety. Nie mogłem uformować swojego Lancera (ani żadnej innej bryki). Dokupić mogłem tylko całe ospojlerowanie w komplecie (jak w Most Wanted – poprzedniej części NfS), kilka naklejek na krzyż, namiastkę zatrzęsienia felg. Mało tego – samochodów też jest jakoś mniej. Wśród nich nie brakuje najbardziej znanych maszyn, niewyraźnie podzielonych na klasy (brak wyścigów tylko dla „Egzotyków" itd.). Ostatnim z elementów, którego brak mi strasznie doskwierał, jest Drift. Nie poślizgałem się, nie sunąłem furą bokiem, nie liczyło mi punktów... Ech...

## CHCESZ POSIĄŚĆ MIASTO?

### →I CO ZOSTAŁO?

Historia chłopaka, który poszukuje mordercy brata, podział miasta na terytoria opanowane przez różne gangi, wciąż bogaty garaż – to pierwsze rzuca się w oczy. Otwarty teren – całe miasto – można zwiedzać w tę i z powrotem. Charakteryzuje się ciekawą architekturą, kilkoma rodzajami nawierzchni i zmiennymi porami nocy. Zróżnicowane tryby zabawy powinny ją wzbogacić, ale wprawne oko gracza/recenzenta dostrzeże, że są one tak zbliżone do siebie, że aż boli. Jazda z punktu do punktu, na okrążenia, transport paczki, czy ucieczka – wszystkie łudząco podobne w praktyce. Jedyną różnicą jest to, że czasem pomaga nam dwóch skrzydłowych – goście o różnych specjalnościach spychają z drogi przeciwników, czy też poszukują dogodnych skrótów. Ogólnie gra stara się wyglądać na skomplikowaną i kompletną, jak na większych konsolach, ale marnie jej to idzie.

### →I SILNIK WARCZY!

Na pewno interesuje Cię to, jak sprawuje się model jazdy. Zależy, co kto lubi. NfS zawsze starał się znaleźć złoty środek między zręcznościowym, a realistycznym zacięciem. Fury są dość ciężkie, ale przyjemnie się je prowadzi. Grafika prezentuje się okazale – animacja jest płynna (ale nie tak, jak w Ridge Racer), furki szczegółowe, trasy zróżnicowane. Refleksy na karoserii, wschodzące słońce i ślady po oponach, to tylko smaczki pokazujące PSP-kowy pazur. Z dźwiękiem jest równie obficie – ryk silników, pisk opon i licencjonowany soundtrack dbają, by warto było założyć dobre słuchawki.

Dlaczego mnie źle traktujesz? – takie zdanie padłoby pewnie z głośników PSP, gdyby umiała mówić. EA zaniedbuje tę kieszonsolkę czasem wydając niekompletne konwersje swoich flagowych serii. Jeśli masz możliwość – pograj w „Węgiel" na większym sprzęcie. Jeżeli nie – spróbuj nie pamiętać o tym, czego brakuje tutaj. Ale, do licha, PSP to nie komórka, stać ją na znacznie więcej.

**Qsh** ■■

**OCENA 6.9**
POOBCINANE, ALE WCIĄŻ NIEZŁE

# TOKOBOT PLUS
# THE MYSTERIES OF THE KARAKURI

**PlayStation 2**

- Wydawca: Tecmo
- Producent: Tecmo
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

**DOBRE:** Projekty poziomów, sterowanie, pomysł.
**ZŁE:** Kamera irytuje. Dialogi, fabuła i bohaterowie też.
**BRZYDKIE:** Popatrzeć tu nie ma na co.

**GULASH:** Fajne. Lubię proste gry logiczno zręcznościowe. Coś w sam raz na Live! Arcade... ;)

Ustalmy jedno na początku. Tokobot Plus to usprawniona i lekko dopakowana konwersja rocznej gry z PSP. Jednak nie sądzę, by większość Czytelników miała z nią styczność, sam tej przyjemności nie doświadczyłem, więc umówmy się, że potraktujemy tę grę jako zupełnie nowy produkt. Stoi?

Grę mogę podzielić właściwie na dwie przeciwstawne części: interesujący schemat rozgrywki oraz całą resztę. Zacznę od reszty, co by za wesoło nie było. Przede wszystkim gra jest typowo japońska. Wiem, niektórzy to lubią, ja właściwie też, ale Tokobot jest japoński w tak oklepany i bezpłciowy sposób, że ma się dość. Projekty postaci, design przeciwników oraz muzyka nie wyróżniają się niczym szczególnym. Papka, którą nauczycie się ignorować po pięciu minutach od włączenia gry. Podobnie jest z fabułą. Teoretycznie odkrywamy wielką tajemnicę, jaką skrywają małe, acz sprytne robociki Karakuri, ale kogo to obchodzi? Szczerze mówiąc, Tokobot dużo lepiej sprawowałby się jako klasyczna gra logiczno-zręcznościowa, pozbawiona fabuły lub zawierająca jedynie symbolicznie nakreśloną historię.

## SENSOWNA GRA Z POKRACZNYMI ROBOTAMI

Jeżeli chodzi o oprawę, to Tokobot wygląda poprawnie. Naprawdę, żadnych fajerwerków czy ogromnych przestrzeni, ale to co jest, wystarczy. Nie gryzie w oczy (poza designem). Jedyna rzecz, która wkurza, to kamera. Wprawdzie można nią ręcznie sterować, ale i tak bardzo często blokuje się na ścianach, kolumnach czy innych elementach otoczenia.

### →I CZYM TOKOBOT STOI

Nie mogę jednak zjechać tytułu z góry na dół, gdyż pomijając całą otoczkę, rozgrywka ma ręce i nogi. Przy bohaterze biega gromadka tytułowych robotów, które przy pomocy przycisków geometrycznych na padzie możemy formować w szyki. Przytrzymując trigger, maszyny oraz bohater łapią się za ręce i mogą wykonać odpowiednią akcję. Przykładowo stworzyć drabinę czy też pomost albo też wirować wokoło, rozwalając wszystko w okolicy. I to właściwie cały sens Tokobota. Korzystając z możliwości robotów należy pokonywać tak przeciwników, jak i przeszkody terenowe.

A że projektanci poziomów miewali lepsze dni, Tokobot może naprawdę przykuć do telewizora. Choć raczej w małych dawkach, bo japońska otoczka zdecydowanie męczy.

Nie wyobrażam sobie, żeby ktoś w Polsce miał Tokobota kupić. Zwłaszcza, że PS2 jeszcze nie narzeka na brak pierwszoligowych tytułów. Jednak jestem w obowiązku poinformować Was, że nie jest to gra zła. Bardzo niszowa, nie za ładna, z kilkoma błędami, ale w gruncie rzeczy solidna. Tylko, że nie przeznaczona dla ludzi żyjących między Odrą a Bugiem. Kaxi ■■

**OCENA 6.5/10**
NIEZŁA ZRĘCZNOŚCIÓWKA

# Neon

**I.... Zapraszamy do grudniowego wydania Neona. Mała niespodzianka to oczywiście nowe Gawędy po Fai – Adrian w 30 minut „powiedział" 20 tysięcy znaków. Chcielibyśmy w takim tempie pisać recenzje, hehe. Avanti!** [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

## Martwe piksele

„Podjęcie decyzji o zawieszeniu prac nad jakąkolwiek grą zawsze jest trudne, szczególnie zaś wtedy, gdy jest to projekt z tak wielkim potencjałem jak BC."

Tak właśnie o zarżnięciu dzisiejszego nienarodzonego produktu wypowiedział się swego czasu Peter Molyneux – człowiek, którego można nie lubić ale wypada docenić za oryginalność i próby wprowadzania do gier świeżych rozwiązań. Na przestrzeni lat jego kolejne firmy – wpierw Bullfrog, później Lionhead – wypuszczały gry nie zawsze przebojowe, często przereklamowane (Peter zawsze miał tendencję do obiecywania złotych gór – vide zapowiadanie Fable jako „symulatora życia") ale zawsze na swój sposób nowatorskie, urzekające świeżością podejścia i zręcznością wkomponowania nowych pomysłów do gameplay'u.

Zamysł BC polega na wrzuceniu gracza w nieco przejaskrawioną wersję epoki kamienia łupanego, w której spotkanie brachiozaura, który powinien teoretycznie zarobić asteroidą w czerep ładne kilkadziesiąt milinów lat wcześniej, nie stanowi wielkiego problemu. Obejmujemy rolę nie tyle przywódcy, co całego plemienia jaskiniowców – gracz mógł w dowolnym momencie przełączyć się na któregokolwiek ze swych podwładnych, co zresztą było konieczne do powodzenia, jako że troglodyci dzielili się na pięć klas (łowca, budowniczy, mistyk, nurek, zwiadowca), z których każda miała odmienne umiejętności i specjalizację. Przy czym zapowiadany był duży stopień „customizacji" swych współplemieńców, choćby poprzez dobieranie malowideł naskórnych i coraz to bardziej zaawansowanych ubiorów. Także język ulegać miał ciągłemu rozwojowi, aż w pewnym momencie gracz zdałby sobie sprawę, że coraz lepiej rozumie chrząknięcia i pomrukiwania wydawane przez współplemieńców.

Szczególnie ciekawie zapowiadał się system uczenia jaskiniowców nowych umiejętności. Dzięki rozbudowanej sztucznej inteligencji, nasi podwładni zapamiętywaliby i umieli naśladować zachowanie gracza. Przykład? Ot, po cóż ryzykować zdrowie i życie w walce z przechadzającą się w dolinie gadziną, skoro można z bezpiecznej wysokości zepchnąć jej głaz na łeb? Twoja wesoła gromadka przez cały grę ewoluowałaby, nabierała doświadczenia i stawała się zbieraniną coraz doskonalszych maszynek do zabijania i chędożenia. A to bez wątpienia przydałoby im się nie tylko do polowań, ale także do walki o dominację z konkurencyjnym gatunkiem człekokształtnych, również inteligentnych i dynamicznie nabierających doświadczenia.

Prace nad BC dotarły do zaawansowanego stadium, wypuszczono nawet demo, prezentowane na E3 w 2003. roku. Gracze mający styczność z ową demonstracją chwalili prostotę sterowania swym plemieniem i wciągającą rozgrywkę, polegającą zarówno na walce i polowaniu, jak i na rozbudowie osady i nauce nowych umiejętności.

Gra pierwotnie miała się ukazać na pierwszym Xboksie, jako drugi (po Fable) z ekskluzywnych dla tego systemu tytułów Lionhead. Niestety, na krótko po ukazaniu się wspomnianej wyżej produkcji, prace nad BC zostały wstrzymane bez podania konkretnej przyczyny. Niejaką nadzieję budzą ostatnie słowa jakie w komentarzu do owej decyzji zawarł Mr Molyneaux: „Mamy nadzieję wskrzesić projekt w nieokreślonej przyszłości, poświęcając mu należytą ilość uwagi." To co? Może po Fable 2? Na razie jednak pozostaje tylko wyryć na ścianie jaskini: RIP.

Dr Max ■■


# KONKURS!

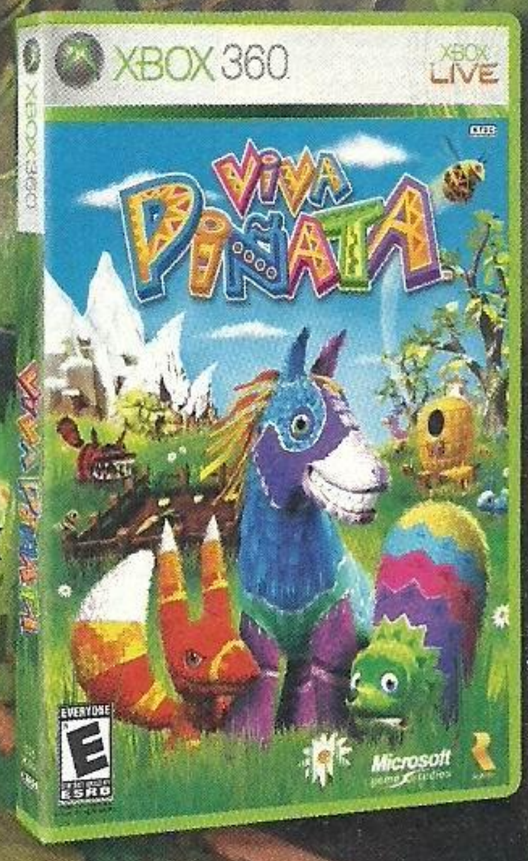
**Do wygrania pięć egzemplarzy polskiej wersji gry VIVA PIÑATA!**

**PYTANIE KONKURSOWE**

**Z jakich gier słynie studio Rare, autorzy VIVA PIÑATA?**

**a) Dokey Kong Country, Rachet & Clank, MediEvil**
**b) GoledenEye, Banjo-Kazooie, Perfect Dark**
**c) Jak & Daxter, Crash Bandicoot, Spyro**

**Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzonej hasłem NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)**




Nagrody sponsoruje firma CDPROJEKT.

Koszt wysłania SMSa to 2 zł + VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era/Plus/Orange/Heyah/Sami Swoi
Regulamin konkursu dostępny w siedzibie organizatora.

# gawędy po fai 2k7

**Spotykamy się z Adrianem Chmielarzem, szefem ekipy People Can Fly w tym samym miejscu, co rok temu. Kilkusetmetrowe studio PCF w biurowcu w centrum Warszawy nawet o godzinie 20 tętni życiem, choć ciemno tam jak w jaskini. Pewnie jest zakaz palenia górnego światła – najwyraźniej nocne stwory tego nie lubią. //spisał: Gulash**

Dowiaduję się, że cztery devkity do X360 sfajczyły się same podczas pracy. Rozmawiamy o Gearsach i Motorstormie. Po chwili wyciągam dyktafon i kartkę z Waszymi pytaniami, o które prosiłem na forum eNPlusa. I jedziemy…

**RYAN:** Dałeś wyraźnie do zrozumienia, że Wiilot uważasz za nierewolucyjny i niegrywalny. Czy zrewidowałeś swoją poglądy na temat Wii, czy nadal stoisz na straży opinii, że „to się nie przyjmie"?

**ADRIAN:** Od razu powiem, że nie jestem wiarygodnym źródłem informacji w tej kwestii, bo nie widziałem na oczy Wii. Oczywiście oglądałem miliard przeróżnych filmów, ale nie dotykałem tego urządzenia. Czytałem w wielu miejscach, że ludzie są trochę rozczarowani, bo sterowanie jest po prostu niedokładne. To nie jest ultraprecyzyjny, laserowy czujnik. Rozbawiło mnie też zamieszanie wokół recenzji nowej Zeldy na Gamespocie – recenzent dał 8.8, oczywiście wyskoczyło 70 stron postów oburzonych fanbojów, ale mniejsza o to – koleś napisał, że po trzech godzinach grania w Zeldę chciał to całe nunczako wyrzucić w kąt i dorwać normalnego pada. A to o czymś świadczy – do tej gry sterowanie Wiilotem dorobiono na siłę.

Nadal się dla mnie nic, jeśli chodzi o Wii, nie zmienia. A właściwie to nawet pogorszyłem swoje zdanie o Wii. Wcześniej nie wyobrażałem sobie machania mieczykiem, machania czymkolwiek wieczorem do ekranu. I dalej nie wyobrażam. A teraz mam jeszcze gorsze zdanie dlatego, że rozdzielczość grafiki Wii jest za słaba już na starcie. Gdy ktoś liźnie już nowej generacji, gdy pogra w Gears of War na HDTV, to po prostu nie da się już wrócić do zwykłego telewizora, do 640x480. To tak jak z shooterami fpp w czasach Dooma – gdy pojawiła się pierwsza strzelanina, w której można było rozglądać się nie tylko na boki, ale także do góry, to potem nie było powrotu do gier pozbawionych tego elementu.

Rozdzielczość grafiki Wii jest dla mnie problemem. Wyobraź sobie grę, w której musisz celować. Gdy masz mały telewizor, jeszcze to (standardowa rozdziałka – red) jakoś wygląda, ale sterowanie z samej zasady nie może być precyzyjne – mały obszar manewru. Gdy masz duży tivik, owszem, precyzja wzrasta, ale wygląda to jak zlep wielkich pikseli. Żebyśmy się źle nie zrozumieli – nie mam problemu z nędzną grafiką, jeśli gra rządzi, bo w tym momencie wolę NDS z moim ulubionym Phoenix Wright od trójwymiarowych bajerów w PSP, ale Wii totalnie mnie nie przekonuje. Zresztą samo Nintendo zaczyna już przebąkiwać, że jak to całe HD się przyjmie, to może coś dołożą…

I jeszcze jedna sprawa związana z tą konsolą. Jak się robi nowy sprzęt, którego procesor ma cztery lata, w produkcji jest tani jak stacja dysków… No to ja spodziewałem się, że to będzie cena zabawki. A tu proszę, 250 Euro. Wii pewnie kupię, kupimy też do firmy, ale zero ekscytacji. Nic się nie zmieniło.

**XELOSS:** W wywiadzie w Neo+ z 2004 roku mówiłeś, że gry będą coraz bardziej zmierzać w kierunku wywoływania u gracza emocji. Czy przewidujesz – oprócz pogłębiania się obecnej tendencji – pojawienie się jakiegoś nowego trendu w projektowaniu gier w bliżej nieokreślonej przyszłości?

**ADRIAN:** Nie podejmuję się być futurologiem, bo to nie ma żadnego sensu – jakiś czas temu przewidywano, że po 2000 roku będziemy wszyscy latali na jetpackach, więc nie mam zamiaru się błaźnić. Naprawdę nie wiem, czy znajdzie się jakiś geniusz, który wyznaczy nowy trend w grach, ale jeśli miałbym już ryzykować, to twierdzę, że nie. Tylko i wyłącznie emocje, to jest ciekawy trend. Natomiast nic się nie zmieni z jednego prostego powodu – nie ma innej możliwości przekazania tego za pomocą dwuwymiarowego ekranu. Zresztą nawet jakby był trójwymiarowy, to też nic nie da.

To tak, jak z kinem. Kino ma 100 lat. Pierwsze filmy polegały na tym, że pociąg nadjeżdżał w stronę kamery, a ludzie w panice wybiegali z kina. Potem slapsticki – Flip i Flap, Harold Lloyd, generalnie wszystko było cyrkiem dla gawiedzi. Później wszedł kolor i dźwięk, ale zauważcie, że Przeminęło z Wiatrem z 1939 roku dziś zwyczajnie się ogląda, ot – normalny film. Od tego czasu praktycznie nic nie doszło. Lepszy dźwięk, efekty, zmienia się rozdzielczość, ale czy coś więcej?

W grach też się nic nie zmienia. Mamy więcej efektów, większą rozdzielczość, ale nie ma nowego sposobu komunikacji. Wii coś próbuje, ale jak już powiedziałem, jest to dla mnie takie błądzenie w ciemnościach, dziecko we mgle. Więc – nie, nie przewiduję zmian.

**XELOSS:** Pracujecie już w PCF na devkitach PS3? Jeśli tak, to jak je oceniasz?

**CZYCHU3:** Czy już pracujecie na devkitach X360 i PS3? Na której platformie łatwiej przebiega developing?

**ADRIAN:** Devkitów do PS3 jeszcze nie mamy. Mamy za to kilkadziesiąt devkitów do Xboxa 360. Pracuje się na nich bardzo, bardzo dobrze. Microsoft odwalił kawał dobrej roboty. Na początku wydawało się, że Xbox 360 będzie bardzo mocny. Potem, że będzie słaby. Teraz widać, że jest może nie ultra- bardzo mocny, ale jednak bardzo mocny. Z tego można wyciskać różne ciekawe rzeczy i naprawdę trudno się do czegokolwiek przyczepić. Jest świetny support techniczny. I to, jak wymyślili sobie całą tą otoczkę, Live, pełen szacunek dla J Allarda, bo to on za to odpowiadał. Co prawda położył pierwszego Xboxa, ale przy 360 zarządzili na całej linii. Ma facet łeb jak sklep.

Natomiast jeśli chodzi o to, jak się devkity do PS3 w środowisku developerów ocenia… nie chcę mieć złych stosunków z Sony i mam nadzieję, że PlayStation 3 chwyci, bo Sony to Sony, ale jeśli patrzeć na suche fakty, to w chwili obecnej nie jest dobrze.

**JEŚLI CHODZI O TO, JAK SIĘ DEVKITY DO PS3 W ŚRODOWISKU DEVELOPERÓW OCENIA… NIE CHCĘ MIEĆ ZŁYCH STOSUNKÓW Z SONY I MAM NADZIEJĘ, ŻE PLAYSTATION 3 CHWYCI, BO SONY TO SONY, ALE JEŚLI PATRZEĆ NA SUCHE FAKTY, TO W CHWILI OBECNEJ NIE JEST DOBRZE**

Powiem tak – widzimy sporo wydawców, którzy cancellują swoje gry na PS3, choćby THQ ze swoim wrestlingiem, lokomotywą całej firmy i The Sopranos, widać pewien odpływ exclusive'ów od Sony jak choćby Assassin's Cred, które też miało być dostępne tylko na PS3 oraz gry Koei zapowiedziane niedawno także na Xboxa. Wreszcie w USA ukazują się już gry na obie platformy i na Xboxa 360 są lepsze. Przykładem jest Call of Duty 3, które na PS3 szarpie i chrupie, ma wolniejszą animację. Oczywiście, Sony może odpowiedzieć, że autorzy gier mają Xboxa w rękach o rok dłużej, ale jak porównamy sobie line-upy towarzyszące premierom obu konsol, no to sorry, Xbox 360 miał lepsze gry.

Ale nie jest tak, że wszystko jest tylko czarne. Wystarczy rzucić okiem na listę wydawniczą PS3, żeby stwierdzić, że jest tam kupa świetnych ekskluzywnych tytułów. Choćby Metal Gear Solid 4 i inna japońszczyzna. Z tym, że w te święta pije tylko Microsoft – oni je w tym roku bezsprzecznie wygrali i moim zdaniem dostali od Sony jeszcze jeden rok w prezencie, zanim PS3 będzie miało prawdziwie next-genowe tytuły w garści, zanim zaszokuje grami. To są czyste fakty – nie mam nic przeciwko Sony, peesdwójkę ubóstwiam, ale porównując zdjęcia konsoli sprzed roku – dwa wyjścia HDMI, wbudowany router, z tyłu panel jak konsola statku kosmicznego, z tym, co dostarczyli faktycznie na rynek... jakieś trzy gniazdeczka... Ktoś tu gdzieś się zagubił.

Z tym, że Sony wie, iż ma kłopoty. I na pewno nie śpi, a działa. Od skreślania ich byłbym daleko i myślę, że staną na nogi. PlayStation to zbyt ważny biznes. To ich przyszłość. Przyszłością nie są odtwarzacze DVD, a właśnie PlayStation 3.

Z kolei problemem Microsfotu jest wyraźny brak mocno pierwszoligowych gier w niektórych okresach. Znam sporo osób w Polsce, które kupiły Xboxa 360 dla Gears of War, ale teraz na jakąś naprawdę zabójczą grę Microsoftu będą musiały poczekać, ile, rok? Dwa lata? Więc jeśli Sony dobrze rozegra ten temat, jeśli w odpowiednim momencie rzuci na rynek prawdziwie hi-tekowe, zajebiście zrobione mega-exclusive'y, to ta sytuacja może się bardzo szybko odwrócić. W dwa miesiące.

**CZIKEN:** Ostatnio poszło info, w jednym z polskich vortalow growych, że niby toczą się rozmowy na temat możliwości powstania drugiej części Painkillera na X360 i pieca. Czy to prawda?

**ADRIAN:** Posiadaczem praw do Painkillera jest firma Dreamcatcher. Ta firma połączyła się niedawno z Jowood i wydała oświadczenie prasowe, w którym po prostu wymienia siebie właśnie jako wydawcę i właściciela praw do Painkillera, który jest w chwili obecnej ich najważniejszym IP (intelectual property, własność intelektualna – red). Więc nie ma wątpliwości, że ten temat nie zginie. Na 99 procent, bo nigdy nie mówię nigdy, nie my będziemy to robić, ale szczerze mówiąc nie mam większych wątpliwości, że prędzej czy później kolejna część Painkillera powstanie. Po prostu wiem, że to dla nich super istotna rzecz, ale więcej informacji w tym temacie nie mam.

**ARAS:** Jaka jest najbardziej zaawansowana technicznie gra na PS2, GCN i Xboxa – które gry osiągnęły wyżyny danej konsoli?

**ADRIAN:** Wewnętrzne oddziały Sony, bądź firmy, które z nimi mocno współpracowały miały zawsze najbardziej zaawansowane technicznie gry. Ratchet & Clank, cała seria, to majstersztyk. Jednak na PlayStation 2 ewidentnie najbardziej wstrząsający technicznie i artystycznie jest God of War. Przypomnijcie sobie na przykład, że tam nie ma loadingów. Wszystko jest stremowane, a to jest potwornie trudne do zrobienia. No i biorąc pod uwagę to, co ta konsola technicznie potrafi, a potrafi mimo wszystko niewiele, to Metal Gear Solid 3 – to, co wycisnęli z niej przy okazji tej gry, to fenomen.

Z GameCube sprawa jest prosta, to oczywiście Resident Evil 4. Może to nie specjalnie odkrywcze, ale absolutna masakra. Natomiast jeśli chodzi o Xboxa, nie przychodzi mi do głowy żaden wyznacznik jakości. Halo 2 miało nieźle zrobione mappingi, stremowany świat, może ta gra? Choć ja fanem Halo nie jestem. I chyba nie widziałem żadnej gry, przed którą bitbym pokłony, że coś takiego udało się wycisnąć z Xboxa.

**LALALILO:** Kiedyś dawno temu napisałeś o 10 wydarzeniach w grach video, które Tobą wstrząsnęły. Minęło trochę czasu od tego wydarzenia, czy przez ten czas pojawiły się rzeczy warte dopisania do tej listy? I czy może cos przebiło końcówke FFVIII (mały hint – końcówka MGS 3) na pozycji numer jeden?

**ADRIAN:** Nie da się ukryć, że Gears of War jest potwornym przełomem w grach. Nawet nie ze względu na cover system (osłony, przyklejanie się o otoczenia itp. – red), tylko to jest tak: zaręczam, że ktokolwiek skończy Gears of War, nie będzie już w stanie grać w inne gry bez pewnego skrzywienia. Ze względu na gameplay i grafikę. Dzięki cover-systemowi masz o wiele większe poczucie prawdziwej wojny, bo tak właśnie ludzie walczą – nie circle-strafe'ują wokół siebie (spadłem ze śmiechu z krzesła – Gulash) tylko się chowają, a graficznie to po prostu… Niesamowite. Zresztą oglądałem jakiś wywiad z teamem Gearsów i chłopaki mówili, że ich marzeniem było, żeby ktoś po zagraniu w ich grę, a potem inną, doszukiwał się porównań i tego, że czegoś mu brakuje. Tak dokładnie jest. Złapałem się w połowie tej gry już nawet na tym, że najbardziej nie fascynuje mnie grafika i covery, tylko fakt, że jestem wielkim madafaką z olbrzymią spluwą, kumplami u boku i toczę cholernie realistyczna wojnę. Krew pot i łzy. Klimat wręcz masakryczny.

Resident 4 też był zajebiście wstrząsający, choć chyba bardziej jednak podobał mi się God of War. Kratos rzeźnik to perfekcyjna, idealna robota. Gameplay, story, wszystko spięło się tam w idealną całość.

Jeśli chodzi o MGS3... Jak się dorwie jakiś japończyk do kręcenia scenek… Trzeba czarnego kozła zabić, żeby być takim jak oni – to są miażdżący kolesie i gra jest faktycznie wspaniała. Ale ja już tego pseudo-filozoficznego bełkotu o żołnierzach, wojnie, pustych zdań pełnych patosu mam dość, nie mogę słuchać. Kretyństwo. Oczywiście cisnę wszystkich naszych ludzi dookoła, żeby MGS3 obowiązkowo kończyli.

# neon • ADRIAN CHMIELARZ

**ARAS:** Katamari Damacy, co sądzisz o tej zakręconej gierce? Czy to dla ciebie rewolucja?

**ADRIAN:** Złapałem się na Katamari, bo wiadomo, że w moim światku wszyscy ekscytują się nowatorskimi pomysłami. Dla mnie kompletna porażka. Jestem graczem od dwudziestu lat i nie byłem w stanie tym sterować. Pograłem pół godziny i poleciało do kosza.

**RYAN:** Co jest Twoim zdaniem największą przeszkodą w produkcji wysokiej jakości gier video w Polsce? A może przeszkód nie ma? W takim razie – gdzie te gry?

**ADRIAN:** Pierwsza i najważniejsza przeszkoda to zorganizowanie funduszy. Nieśmiertelny problem. Porównaj sobie pierwsze filmy Hoffmana, choćby Potop, z tym, co się kręci w Polsce ostatnio. Wtedy była komuna, potrzebowałeś 10 tysięcy statystów to przyjeżdżało wojsko za grochówę, kosztów się nie liczyło. Wszedł kapitalizm, to z kosztami musi liczyć się każdy. Na Quo Vadis wydali 20 milionów, a wygląda to jak dekoracje teatralne.

Zgromadzenie funduszy to coś, co nazywam kwadraturą koła albo paragrafem 22. Generalnie jest tak, że firmy mają pieniądze. Dużych wydawców budżety i planowanie specjalnie nie interesują – ile potrzebujesz, tyle dostajesz, jednak pod jednym warunkiem – jeśli gra jest tego warta. Są w stanie zapłacić każde pieniądze. Tylko, żeby wyrwać od nich te pieniądze, musisz ich przekonać, że masz zajebistą firmę i zajebisty produkt. A jak zrobić zajebistą firmę i zajebisty produkt, jeśli nie masz pieniędzy? Kwadratura koła.

**RYAN:** Obserwując polski rynek, powstające (często w bólu) gry, czy widzisz jakiś tytuł, o którym Twoim zdaniem ma szansę usłyszeć zwykły szary gracz... poza Polską?

**ADRIAN:** Ukazuje się w Polsce i na zachodzie trochę przyzwoitych tytułów robionych przez Polaków, ale są to rzeczy, które zaliczam do kategorii „so what?". Gdyby któraś z tych gier się nie ukazała, nikt by się nawet nie zmartwił. So what. Gra ma wartość tylko i wyłącznie wtedy, jeśli gracz usiądzie i pomyśli, że gdyby się nie ukazała, to straciłby w życiu coś ważnego. Nie widzę w tej chwili żadnego takiego tytułu w produkcji.

**DANTE2003:** Czy planowany jest sequel jakiejkolwiek Twojej gry?
**JUTRZENKA:** Czy PCF ma może w planach (odległych bardzo) jakąś kontynuację „Księcia i Tchórza"?

**ADRIAN:** Nie ma szans. Tego nigdy nie będzie, bo nawet jeśli przygodówki wrócą do łask, to nie tego rodzaju. Natomiast jeśli komuś spodobał się świat Księcia i Tchórza, to niedawno Jacek Piekara wydał nową książkę o Arivaldzie i zachęcam do jej lektury.

Innych sequeli też nie będzie. Przygodówki są dead, RTSy są dead, prawa do Painkillera ma Dreamcatcher. Natomiast prędzej czy później będziemy chcieli wrócić to fpsów. To nasz feeling, „crazy shit going on".

**RYAN:** Jak się wiedzie w tych dniach PCF? Czy możemy liczyć na narodziny studia developerskiego z prawdziwego zdarzenia, kilku oddziałów (choćby na wzór R*) czy też ścieżką obraną przez Adriana Chmielarza jest jeden-tytuł-na-raz?

**ADRIAN:** To dobre pytanie. Zależy to od tego, kim chcesz być w życiu i co robić. Wiadomo, że rozrost firmy zapewnia większe pieniądze, rozgłos, choć z tym rozgłosem też bywa różnie, bo w id Software pracuje 17 osób, a firma raczej nie jest nieznana. Ja lubię robić gry, a gdyby w PCF pracowało 400 osób, to nie miałbym już na to czasu – musiałbym kierować studiem. Myślę, że taka masówka nas nie interesuje, przynajmniej w tej chwili. Chce nam się robić gry, wszystkim w PCF, włącznie z kierownictwem. Być może kiedyś uderzy do nas pokolenie utalentowanych twórców i będziemy myśleć o rozwoju. Na razie jedna, dwie gry na raz. Z drugiej strony – co to znaczy studio z prawdziwego zdarzenia? Kilkaset osób? Złe rozumowanie.

**CZIKEN:** Ile w tej chwili osób liczy studio People Can Fly i jaka jest liczba docelowa?

**ADRIAN:** PCF liczy w tym momencie 50 osób. Docelowo? To zależy od projektu, są rzeczy które można zrobić w kilkanaście osób, a inne w kilkaset. Zależy od specyfiki projektu. Gears of War robiło 30 osób, Godfathera – 200.

**LALALILO:** Japończycy od lat promują swą kulturę, historie i takie tam poprzez gry, czy istnieje gdzieś w Polsce jakaś firma, która byłaby zainteresowana promowaniem polskiej kultury, historii i takich tam poprzez gry?

**ADRIAN:** Japończycy powoli się z tego wycofują, coraz więcej bohaterów wygląda europejsko. Jak wygląda Leon w Residencie? Ma długie włoski, jest trochę wystylizowany, ale czy to Azjata? Nie. A Snake w Metal Gear? Nie. Dante w Devil May Cry? Nie. Także z tą promocja kultury też nie ma co przesadzać, bo coraz częściej robią ukłony w stronę Europy, a takie Okami trafia się raz na dekadę.

A w odpowiedzi na Twoje pytanie: co takiego zajebistego ma polska kultura do zaprezentowania światu?

**ARAS:** Gry logiczne na next-genach? Czy ma sens je robić? Nie powinny być domeną handheldów?

**ADRIAN:** Miałem ochotę zagrać sobie w coś prostego przed snem, odpaliłem Xboxa 360, wbiłem się na Live Arcade, zassałem demko jakiejś gry logicznej i przykryty kołderką z padem w ręku zasuwałem pół godzinki obracając jakieś spadające klocki. Nie każdy ma ochotę siedzieć i wgapiać się w maleńki ekranik. Oczywiście, że to ma sens. Wszystko ma sens, co nie ogranicza Cię w żaden sposób. I dobrze, że są takie gierki. Przecież nikt nikomu nie każe w to grać. Ale jeśli ktoś ma ochotę sobie wieczorkiem, na spokojnie poobracać klocki – proszę bardzo, jest oferta dla niego.

**CZIKEN:** Czy PCF ma już swój sztab ludzi odpowiedzialny za cut-sceny, czy też, jak w przypadku Painkillera, będzie je tworzył zespół zewnętrzny na zlecenie?

**ADRIAN:** Mamy dobrych animatorów, ale to nie jest taka prosta sprawa jak się wydaje. Zaczyna to przypominać światek filmowców. Kiedyś było tak, że developer robił wszystko sam, już tak nie ma. W świecie filmu ludzie skrzykują się do projektu – jest scenariusz, znajduje się reżysera, aktorów, operatorów kamer, kręcą film i rozchodzą się do kolejnych projektów. I tak powoli dzieje się i w naszym światku developerskim. Powiedzmy, że ktoś planuje zrobić jakieś zajebiste cut-scenki. Ale potrzebne mu są tylko dwie – intro i outro. Po co ma zatem sprowadzać na stałe animatorów, ładować w komputery, soft, ludzi i tak dalej, jak może to szybko outsource'ować. Co prawda my robimy wszystko we własnym zakresie, ale nie mamy żadnego oporu mentalnego przed outsource'ingiem.

**PEGAZ:** Z pewnością wielu czytelników z ambicjami dopchania się do branży produkcji gier video zadaje sobie pytanie „Mam dużą wyobraźnię, dużo gram, nic nie umiem – czy mam szansę 'wymyślać gry'". Fajnie byłoby gdybyś wspomniał parę słów o tym.

**ADRIAN:** To jest oczywiście problem znany w każdej branży. Jak oglądacie Idola, to prujecie z takich gostków, którym wydaje się, że umieją śpiewać. Bo on usłyszał piosenkę, bo ktoś mu w rodzinie powiedział, że ma ładny głos… przychodzi do Idola i robi z siebie idiotę, a potem pięć milionów Polaków nabija się z takiego gościa. I w każdej branży jest tak samo. 99 procent osób, którym się wydaje – bo on dużo grał, bo coś mu do głowy wpadnie, nie nadaje się. Ludzie przesyłają nam pomysły i to są albo bredni, albo rzeczy niemożliwe do zrobienia, albo gatunki, które nikogo kompletnie nie interesują, powiedzmy symulator samolotu rolniczego opryskującego pola.

Żeby to dobrze ogarnąć, trzeba po pierwsze być dobrym analitykiem. Kiedyś mówiło się, że do wywiadu dostają się goście, którzy gdy jedzą zupę, analizują, z czego ta zupa jest zrobiona. Jeżeli ktoś potrafi analizować gry w sensie: „dlaczego ta gra jest dobra" lub „dlaczego ta gra jest zła", to uczynił już pierwszy krok. Drugim jest wiedza na temat tego, co powinno znaleźć się w tej złej grze, żeby była dobra. Na przykład dlaczego w Ghost Recon Advanced Warfighter żołnierz podbiegając do ściany przykleja się do niej automatycznie, a z kolei dlaczego w Gears of War ten sam efekt wymaga naciśnięcia przycisku na padzie. Skąd bierze się taka różnica między tymi grami? Które rozwiązanie jest lepsze dla danego stylu gry? Analiza, a później synteza. Przed takimi ludźmi w tej branży jest przyszłość.

Jeśli zaś chodzi o początki… Niech nikt nie ma żadnego złudzenia, że jeśli napisze email do jakiejkolwiek firmy na świecie o treści: „mam pomysł na grę" to zostanie wysłuchany – takie maile od razu idą do śmietnika. Nie ma najmniejszych, nawet iluzorycznych szans. Nikt tego nie czyta, są kasowane z miejsca. Nie traćcie na to czasu. A jeśli firmy szukają designerów, to takich, którzy mają na swoim koncie po kilka gier.

Jeżeli ktoś poważnie myśli o robieniu gier, chce zostać designerem, to droga musi być taka. Albo załapać się do jakiegoś temu testującego gry po prostu jako betatester i w tym momencie dawać dobre uwagi, swoje własne, sensowne, analityczne, nie tylko mówić, że tu jest błąd, bo się wywala, tylko dodawać od siebie do programistów: „mam taką propozycję, a może dodalibyście to i to". I wtedy ktoś może zobaczyć, że to są sensowne pomysły i najzwyczajniej w świecie zaproponuje mu pracę w firmie. Druga droga to załapanie się do firmy na jakąkolwiek inną funkcję, jako menedżer, grafik, programista, ktokolwiek, po to, żeby poznać ludzi i aby przekonali się oni o tym, że to, co mówisz ma jakikolwiek sens. W jakiś sposób trzeba być przy teamie, zdobyć zaufanie, inaczej nie ma szans. W People Can Fly takie przypadki miały właśnie miejsce.

Dużo ludzi zrobiło karierę też przez robienie modów do gier. Jeden z przykładów to Quake Enemy Teritory – zaczęło się jako mod, a skończyło wielkim produktem dla dużej firmy. I to jest też droga do tego, żeby ktoś o Tobie usłyszał.

**PEGAZ:** W związku z rozwojem technicznym grafika w grach jest teraz tak rozbudowana, że niezbędne jest tworzenie wielu elementów pobocznych, które nie są już zwykłym skyboxem czy sprite'ami, ale szczegółowymi, ładnie zrobionymi modelami. No właśnie. Czy w PCF zespół tworzy wszystkie tego typu obiekty (roślinność, budynki, góry itp.) samodzielnie czy też czasem korzystacie z gotowych zestawów niezależnych grafików.

**ADRIAN:** Tworzymy je samodzielnie. Był kiedyś taki pomysł, że powstały firmy tworzące gotowe modele właśnie na sprzedaż, ale to się nie przyjęło. Dlaczego? Bo nikt nie chce mieć tego samego w swoich grach, co inni. Tak więc pracujemy nad wszystkim sami i to jest po prostu mnóstwo roboty. Next-geny są potwornie wymagające. Samo wymodelowanie jednej postaci to miesiąc pracy człowieka.

**GULASH:** Gearsy skończone, została pustka… na co czekasz w tym roku?

**ADRIAN:** Niezmiennie na Alana Wake, choć pewnie się nie doczekam, bo lata mijają i nic się nie dzieje. Gdybym w tej chwili mógł zamachać różdżką i poprosić o jakiś tytuł, no to na pewno o Gears of War II. I to nie jest kwestia świeżej zajawki; skończyłem tę grę dwa tygodnie temu, więc mam dystans. Ale jak widzę chłopaków w firmie grających po godzinach, to mam ochotę wyrwać im pada z ręki i naparzać dalej. Natomiast w mniej odległej przyszłości, no to standardowo: Resident Piąty i Metal Gear Czwarty. Megazajebiście jestem ciekaw jak będzie wyglądało nowe Final Fantasy. Wiem, pierwsza liga, spodziewane tytuły. A jeśli chodzi o nowe IP, to na razie kompletnie nic mnie nie podjadało… może oprócz LA Noire zapowiedziane przez Rockstara na next-geny. Intrygujące.

**GULASH:** Kiedy dowiemy się czegoś o nowej grze PCF?

**ADRIAN:** Nie mogę nic na ten temat powiedzieć. W swoim czasie.

**GULASH:** No i na koniec standardowe pytanko serialowe. Co oglądasz, gdy Marcus odkłada chainsaw bayonet?

**ADRIAN:** Zdecydowanie Heroes na topie, wraz z Supernatural. Czekam na kolejny sezon 24. Prison Break też miodzio. Zdziwiony jestem trochę jednym trendem – kiedyś było mnóstwo sitcomów, a mniej innych gatunków, a teraz dominują seriale akcji, thrillery, a komedii jak na lekarstwo. Ciekawe, kiedy to się odwróci. ■■

**NIECH NIKT NIE MA ŻADNEGO ZŁUDZENIA, ŻE JEŚLI NAPISZE EMAIL DO JAKIEJKOLWIEK FIRMY NA ŚWIECIE O TREŚCI: „MAM POMYSŁ NA GRĘ" TO ZOSTANIE WYSŁUCHANY – TAKIE MAILE OD RAZU IDĄ DO ŚMIETNIKA. NIE MA NAJMNIEJSZYCH, NAWET ILUZORYCZNYCH SZANS**

CZYTELNICY NADESŁALI

# ELEKTRYZUJĄCY TEMAT, GORĄCY ARTYKUŁ

*W połowie listopada dziennik Rzeczpospolita zamieścił elektryzujący artykuł na temat gry pod tytułem „Rządy Róży" (pisownia oryginalna).*

Zwrócono uwagę na kontrowersyjną tematykę gry, która jest survival horrorem oraz na emocje, które wyzwala wśród okupujących fora internetowe graczy. Poinformowano, że w zadaniem gracza jest dokonanie kilkunastu tysięcy (!) symulowanych mordów i wysnuto wniosek, że lepiej stałoby się, gdyby „Rule of Rose" w ogóle nie trafiła do dystrybucji w Polsce.

Już dwa dni po ukazaniu się tekstu wiceminister edukacji, niejaki Mirosław Orzechowski (dla niewtajemniczonych: to ten pan, który twierdzi, że wszelkie ziemskie życie zostało stworzone w jednorazowym akcie, a teorię ewolucji to można sobie…) złożył do prokuratury zawiadomienie o popełnieniu przestępstwa, co ma w założeniu doprowadzić do zakazu dystrybucji tej pozycji.

Nie chcę w tym miejscu nikogo zanudzać rozważaniami na temat wpływu gier na psychikę. Każdy z czytelników Neo ma z pewnością własny pogląd na tę sprawę. Chciałbym zwrócić uwagę na skutki, jakie mogą wyniknąć z publikowania podobnych rewelacji w mediach niezwiązanych z branżą elektroniczną, przez niezaznajomionych z tematyką dziennikarzy. Mogą one bowiem spowodować więcej szkód niż pożytku.

Pomińmy milczeniem to, że szacowna Rzeczpospolita podjęła się przetłumaczenia tytułu gry. Nie każdy dziennikarz prasy masowej musi wiedzieć, że w Polsce nie ma zwyczaju tłumaczenia tytułów gier wideo, nawet tych oficjalnie wydawanych. „Rule of Rose" to przecież rzeczywiście „Rządy róży" (choć nie „Rządy Róży" – w naszym języku drugi człon tytułu niebędący nazwą własną pisze się małą literą i to już, wypadałoby, by autor artykułu w poczytnym dzienniku wiedział).

Zwrócono uwagę na grę, co prawda nietypową, lecz nieprzekraczającą stopniem deprawacji innych, istniejących na rynku od dawna. Poza krwawymi symulacjami bitew na frontach Drugiej Wojny Światowej, mieliśmy już do czynienia z psychopatycznym Cashem, z barwnymi i atrakcyjnymi w odbiorze gangsterami, z całymi tabunami długowłosych dziewczynek rodem z KKW i wieloma innymi.

Deprawacja! – mógłby zakrzyknąć ktoś, dla kogo powyższe zdanie stanowiłoby nie lada odkrycie. Natomiast my, gracze, nieśmiało zwrócimy tutaj uwagę na wieczorne kino prezentowane niemal codziennie w komercyjnych stacjach telewizyjnych i w naszej misyjnej, prawej i sprawiedliwej, TVP. Poczciwy John Rambo zatrząsłby się ze zgrozy, gdyby dano mu dziś do ręki pilota telewizyjnego...

Prawda jest taka, że dzieci (mali przedstawiciele gatunku ludzkiego) rodzą się potworami – i dopiero proces wychowawczy wyrabia w nich odruch człowieczeństwa.

Dlatego od rodziców i otoczenia w głównej mierze zależy, czy dziecko wyrośnie na wrażliwego na krzywdę człowieka, czy też pozbawioną skrupułów bestię. To od nich zależy dobór przekazów, które trafiają do dziecka od najmłodszych lat (nie tylko gry, filmy i wiadomości telewizyjne, ale również kłótnie rodzinne). A jeśli ktoś ma wątpliwości i z uporem twierdzi, że określenie „niewinny jak aniołek" znajduje zastosowanie w przypadku dzieci, gorąco zachęcam do przeczytania znakomitego „Władcy much" Williama Goldinga. Wstrząsająca to lektura, która nie pozostawia obojętnymi tych, którzy przez nią przebrną...

Czy aby nie odbiegłem od tematu? Dlaczego uważam, że artykuły podobne temu z Rzeczpospolitej przynoszą czytelnikowi szkodę? Otóż stępiają one rodzicielską czujność. Podczas gdy na rynku pojawia się mnóstwo treści niezdrowych dla niedojrzałego odbiorcy, sensacyjne artykuły przedstawiające w atmosferze skandalu tą czy inną premierę, pozostawiają w opiekunach młodzieży błogą świadomość, że nie muszą oni osobiście angażować się w śledzenie charakteru tytułów, które ich podopieczni przynoszą do domów, gdyż zrobią to za nich czujni dziennikarze. W międzyczasie przez ekrany i umysły ich pociech przemkną epatujące przemocą serwisy informacyjne, pełne krwi niewinnej lektury szkolne, no i oczywiście gry i filmy przedstawiające sytuacje o wiele bardziej drastyczne niż Rule of Rose.

Na koniec kilka słów pocieszenia dla wszystkich zaślepionych zwalczaniem elektronicznej przemocy. Z recenzji Rule of Rose w N+ oraz tych na zagranicznych site'ach, z którymi dane mi było się zapoznać wynika, że poza intrygującym klimatem i kontrowersyjną tematyką, gra nie wnosi nic nowego do gatunku horrorów, a sama rozgrywka od strony technicznej i koncepcyjnej jest raczej przeciętna. Możnaby z tego wysnuć wniosek, że w takim przypadku rynek zweryfikuje, czy ów produkt dobrze się sprzeda i do jak licznego grona odbiorców trafi. No, chyba, że zostanie rozreklamowany przez tzw. obrońców moralności...

Natomiast dla osób logicznie myślących, Rzeczpospolita zostawiła ostatni akapit swego artykułu. Pan doktor Surdyk z UAM w Poznaniu, przekonuje bowiem, że wbrew powszechnej w Polsce opinii, gry elektroniczne są gałęzią rozrywki, która jest adresowana nie tylko do dzieci. Taki sobie głosik rozsądku w morzu głupoty. Adrian „Altar" Smoliński ■■


**Moduły reklamowe**

**Jeśli chcesz zamieścić w naszym magazynie reklamę swojego sklepu bądź serwisu internetowego skontaktuj się z nami pod adresem: reklama@neo-plus.pl**

**Ceny modułu już od 150 zł**

## dogrywka

# GEARS OF WAR

**Pierwszy prawdziwie next-genowy tytuł i wyznacznik jakości dla przyszłych gier, w opinii wielu niemalże arcydzieło, a na pewno jedna z najlepszych gier tego roku. Odłóżmy spluwy i pogadajmy...**

**GULASH:** Po sprzedaniu miliona egzemplarzy gry Mark Rein, jeden z szefów Epic Games, stwierdził niedawno, że Gears of War może rywalizować z Mario czy GTA pod względem liczby gier spod tego szyldu. „Trylogia? Tak długo, jak uda nam się robić dobre gry, a fani będą chcieli w nie grać... dlaczego mielibyśmy zatrzymać się na trylogii?" Faktycznie chyba nie mają powodu. Mam nadzieję, że tym razem przyłożą się bardziej do fabuły, bo jak wspomniałem miesiąc temu, brakuje mi w pierwszych Gearsach epickości i rozmachu.

**BANAN:** Rozmach to jest w intrze. Sama gra, należy pamiętać, rozgrywa się z perspektywy małego oddziału. I to jest dobre. Bardzo, ale to bardzo podoba mi się akcja z brumakiem. Choć jest pokazany, w tym momencie jest zbyt potężny, żeby nawet zespół składający się z Marcusa i reszty mógł sobie z nim poradzić. Ta gra pokazuje, że ma akcje, które skalą przerastają naszych bohaterów. Pokazuje je na chwilę, a potem szybko zasłania ręką. Wskażcie mi ostatnią grę, w której pokazany zostałby potwór, którego nie dałoby się rozwalić. A przecież brumak stał się niemal twarzą GoW – był obecny na jednym z pierwszych screenów prasowych z tej gry. Jedyne, do czego mam zastrzeżenia, to generał Raam. Postać bez tła, bez historii i bez emocji. I za bardzo przypomina Nemesisa, tylko ten ostatni miał chociaż fachową wyrzutnię zamiast krzywego noża. Moim zdaniem ten pan to największe rozczarowanie związane z GoW-em.

**MIELU:** Nie bój się, kiedy już doczekamy się trylogii albo nawet większej ilości części (lub spin offów) wtedy okaże się, że Raam po prostu nie mógł wyglądać inaczej. Zresztą szczerzę wątpię, żeby po tak wielkim sukcesie GoW ktokolwiek z MS lub Epic pozwolił na to, by kolejna odsłona została zbesztana za słabą fabułę. Zabawa dopiero się rozkręca i dalej na pewno będzie tylko lepiej.

**qsh:** Gdzie się podział rozmach? W multi! Nie ma epickości walk ze względu na ich „bezpośredniość", są za to emocje spotykane w najlepszych filmach i książkach opisujących jakieś konflikty zbrojne! Gdy strzelam do wroga wespół z kolegą z teamu, a on wybiera sobie na cel jednego z nas, w momencie, w którym pada kumpel i przeciwnik, najpierw podnoszę tego pierwszego, by dobić konającą szmatę! Każdy grający spotkał się na pewno również z sytuacją, w której trzech towarzyszy zawiodło dowódcę, a czterech Locustów kierowanych przez graczy na Live ganiało za nim po całej mapie. Krew w oczach u przeciwników, bawiących się ofiarą, jak orki foką, sadystyczne zagrywki, serce w przełyku i uczucie uniknięcia śmierci w chwili dokonania na pozór niemożliwego – przeżycia. Ciarki mam na karku, jak to piszę!

**GULASH:** Hammer of Dawn jest na pewno ciekawy and shit, ale spotkałem się też z opinią, że za mało jest broni, są za bardzo standardowe, przydałoby się więcej udziwnienia.

**BANAN:** Tak, strasznie brakuje armaty na wielkie, toczące się kule wybuchające zieloną mazią na samym końcu, karabinu strzelającego laserem w kształcie półksiężyca i wyrzutni rakietowej, która ma tryb strzelania jedną niekierowaną albo trzema lockującymi się na wrogach pociskami. Plus czegoś co wygląda jak skrzyżowanie maczugi z odkurzaczem i robi głośne ping.

**qsh:** Znowu się wyrwę – arsenał dla mnie mógłby się ograniczyć do początkowego: shotguna, karabin, handgun i granat dymny. Do znalezienia na mapie jest snajperka, granatnik, granaty konwencjonalne, kusza... No, nie wiem, jak można narzekać na arsenał. Jeśli już, to właśnie na przekombinowane i zbyt zabójcze „przyklejanie" granatów i HoD, który nie pasuje mi zbytnio – taka zabawa lamera.

**MIELU:** Resistance całkiem nieźle radzi sobie z miksowaniem różnego rodzaju broni, czy to pochodzenia ziemskiego, czy należącej do kosmitów, ale nie do końca mnie przekonują różowe kuleczki energii wystrzelone przez złe, groźne, obleśne bestie. Może zadają ogromne obrażenia, ale za nic nie czuć w nich mocy. Po prostu plujesz kuleczką i zabijasz przeciwnika. Fajnie, no nie? No właśnie ani trochę. Nie ma to jak podnieść ciężki karabin, który wypluje z siebie serię pocisków aż rozgrzeje się powietrze nad lufą. Zresztą sami czujecie klimat gry. Przedstawione wydarzenia to nie jakiś piknik, nie turniej ASG czy paintballa. To beznadziejna walka o przetrwanie z góry skazana na porażkę. Prawdziwa wojna, na której ciągle brakuje ludzi, brakuje amunicji i tak potrzebnego sprzętu. Nie ma opcji, żeby było więcej broni. Zresztą spójrzcie na inspiracje Bleszinskiego i ekipy – Resident Evil 4 ma spory wybór fuzji, które z czasem można modyfikować i wymieniać na nowe. Wyobrażacie sobie Marcusa podbiegającego do kupca i nabywającego karabin plazmowy? Nie ta bajka panowie.

**GULASH:** Jaki moment z gry okazał się dla Was najmocniejszy? Dla mnie, oprócz dwóch kapitalnych scenek renderowanych na silniku gry, a choćby dla zobaczenia których warto zagrać, było pierwsze spotkanie z panią Berserker. Ja grałem w nocy, ciemno, gigantyczne słuchawki na uszach, a Marcus i Dom skradają się przez te trzy sale pełne filarów. „Shhh.... quiet". No i ten nieprawdopodobny wizg, gdy ślepa Berserker biegnie przed siebie w amoku taranując wszystko, co napotka na swojej drodze.

**MIELU:** Moment, w którym znajomi pecetowcy ujrzeli Gearsy w akcji i za nic w świecie nie chcieli uwierzyć, że to tak wygląda. Totalnie zszokowani pytali ile mi zapłacono, żebym pokazał im tę grę i tym samym namówił do kupna Xboxa.

**GULASH:** Hehehe, szacun za nawracanie.

**BANAN:** Mógłbym do znudzenia powtarzać, że pierwszy moment spiłowania wroga w multi, ale poza tym podoba mi się akcja ze zbliżaniem się do nie spodziewającego się niczego przeciwnika korzystając z zasłon – płynnymi ruchami przesuwając się z jednego murka za drugi. To się nigdy nie nudzi. Z tekstów za to najbardziej podobał mi się Baird i jego „When was the last time you heard the wind say: Huuuuumans".

**qsh:** Motyw w lesie, deszcz, pioruny, ciemność... Ogólnie miejscówki są super, świetnie się prezentują i są w miarę logicznie dobrane. A z doznań dźwiękowych... „Shiiiet, shhhhieet!!" podczas nieudanego przeładowania i „Fight trough the pain!" przy podnoszeniu kompana.
No i całe multi – dla mnie poza brakiem klanowania i minimalnym przegięciem pewnych schematów – bezbłędne.

**GULASH:** Active reload uważam za genialny patent – nie tylko daje bonus w postaci szybkiej zmiany magazynka, ale też i olbrzymią satysfakcję dla gracza. No nie?

**BANAN:** Absolutnie rewolucyjny patent – podstawowy karabin ma racje bytu. Nie przypominam sobie gry, w której podstawowa broń byłaby czymś więcej niż tylko kawałem metalu do wyrzucenia zaraz po znalezieniu pierwszej lepszej giwery.

**qsh:** Przeładowanie to mistrzostwo świata, ukazanie biegu, strzelanie na oślep, model rozgrywki nastawiony na zasłony... Całe GoW mną zawładnęło... Warto dla tej gry kupić X360 – ja tak zrobiłem i nie żałuję.

**MIELU:** Cały system poruszania się postaci jest genialny. Przyklejanie się do ścian, szybkie wślizgi za osłonę, ostrzeliwanie się na ślepo, no i ten absolutnie niesamowicie wyglądający bieg. To zupełnie nowa jakość w historii gier i nie ma żadnych wątpliwości, że doczekamy się szeregu tytułów próbujących rozwinąć ten system. Mnie ciekawi jak GoW wpłynie na nowego Residenta. Mam nadzieję, że Epicom nie udało się zbyt mocno zawstydzić ojców RE4, że nie zakopią się pod ziemią na kilka lat, tylko zabiorą ostro do roboty i mocno uderzą ze swoją odpowiedzią.

**GULASH:** A ten w kółko o Residencie. Fanboj jeden. A próbowaliście grać na Insane? Przyznam, że na razie odpuszczam temat, bo poziom trudności jest ostro hardkorowy.

**MIELU:** Z braku czasu jeszcze nie, ale być może to właśnie jest ten poziom trudności, na którym granie w GoW naprawdę ma sens. Chcesz poczuć klimat wojny? Klimat totalnej beznadziei, kiedy wszystko się zawali- to i szanse na ratunek są minimalne? Myślisz, że byłbyś w stanie przeżyć w takim piekle chociaż dziesięć sekund? Udowodnij to.

**BANAN:** Doskonały trening na sucho przed wejściem na arenę.

**qsh:** Insane daje kupę satysfakcji, ale ja gram tylko w kooperacji. Jest diabelnie trudno, ale nie tak, jak się spodziewałem. Szkoda, że nie jest dostępny od początku zabawy.

**GULASH:** Multiplayerowe Gearsy przebiły niedawno HALO 2 na Live! – gra już chyba cały świat. Ale ten świat jest pełny różnych ludzi; takich, z którymi chcielibyśmy grać i takich, którzy po prostu przeszkadzają. Uważam, że można było multi w Gearsach zrobić nieco lepiej, choćby przez dołożenie klanów bezpośrednio w grze. Pewnie, można zakładać własne zamknięte gry zbierając gamertagi, ale mimo wszystko jakiś patch by się przydał. No i możliwość grania bez teamu – każdy na każdego.

**BANAN:** Jakim cudem Epic, goście którzy na grach multi znają się lepiej niż ktokolwiek na świecie, przepuścili taki „drobiazg" nie chce mi się zmieścić w głowie. Brak klanów, brak kar za rozłączanie się hostów ladderowych gier, w których ich drużyny przegrywają – to brzmi jak karygodne niedopatrzenie. Mam nadzieję, że niebawem się to naprostuje.

**qsh:** Jeśli ma się ekipę, można nawet sensownie grać rankingowe mecze. Ale nie jest to najwygodniejsze, to, niestety, fakt. Patch powinien poprawić co nieco, ale nie liczyłbym na rewolucyjne zmiany – nie trzeba ich, bo, jak pokazują wyniki, wszyscy grają.

**MIELU:** A może ktoś z MS szepnął im słówko żeby za bardzo się nie rozpędzali z dopracowywaniem multi, bo jeszcze odciągną uwagę od nadchodzącego HALO 3 i co wtedy? Oczywiście nic, bo to bzdury, a nie żadna teoria, natomiast zgadzam się (cóż zrobić, chciałbym się pokłócić, ale za bardzo nie dajecie pola do popisu), że nie powinno dojść do wyżej wymienionych problemów. Być może cała multiplayerowa śmietanka Epic całą energię przeznacza na Unreal Tournament 2007, a my powinniśmy się cieszyć, że Gearsy i tak są pod tym względem nienajgorsze? Zresztą teraz, po tak ogromnym sukcesie trybu onine spodziewam się sporej ilości dodatków. Może jakiś prezent pod choinkę znajdziemy na Live Marketplace?

**GULASH:** Na pewno będą nowe mapy, może warianty gry. Tak czy inaczej – wracamy do padów, trzeba wyrżnąć kilku locustów. ■■

**TO NIE JAKIŚ PIKNIK, NIE TURNIEJ ASG CZY PAINTBALLA. TO BEZNADZIEJNA WALKA O PRZETRWANIE Z GÓRY SKAZANA NA PORAŻKĘ. PRAWDZIWA WOJNA**

# sylwetka mistrza
# HIDEO KOJIMA

**„Oczyść swe myśli, by pokonać przeciwnika" – mawiają siwobrodzi mistrzowie z klasycznych filmów kung fu. „Wyjmij joypad z pierwszego portu, aby pokonać Psycho Mantisa" – powiedział Kojima. I był jedynym w Konami, któremu pomysł ten przypadł do gustu...**

Tekst o tak wybitnym człowieku wypadałoby zacząć wzniosłymi słowami. Ot, choćby takimi, że Hideo Kojima to geniusz, który urodził się po to, by świat gier doznał zjawiska, jakim była i jest seria Metal Gear Solid. Chciałoby się napisać, że Hideo to jeden z niewielu twórców gier, którzy zmusili graczy do głębokich przemyśleń, wzruszeń, a nawet płaczu. To wszystko chciałoby się napisać gdyby nie fakt, że pierwszą grą skośnookiego geniusza było Penguin Adventure... platformówka pseudo 3D, której bohater pędził na ratunek otrutej księżniczce. Zadaniem tytułowego pingwina było zdobycie i dostarczenie do wioski złotego jabłka, jedynego remedium na truciznę. Pentarou, bo takie imię nosił główny pingwin, przemierzał lasy, jaskinie, podwodne poziomy, a nawet kosmos, by odpowiednia przesyłka trafiła w ręce damy w opałach. Mimo iż Hideo nie był autorem gry, a jedynie pierwszym asystentem, to ciężko po takiej informacji stwierdzić, by jego zawodowe życie rozpoczęło się od Metal Gear Solid. Ha, był jeszcze twór o nazwie Lost Warld (dobrze przeczytaliście – Warld) – platformówka wzorowana na Super Mario Bros., ale z głębokim przekazem, uwidaczniającym graczom zależność między wojną a światem w którym żyjemy. Nigdy nie dowiemy się, co Kojima chciał nam w ten sposób przekazać, bo Lost Warld nigdy nie trafiło na sklepowe półki. Dlaczego? Bo było słabe? Bo Kojima robił słabe gry? Słuchajcie dalej.

Po tym, jak jego pierwsza gra otrzymała od Konami status „Zapomnij – nie wydasz jej!", Hideo stanął przed nie lada dylematem. Dostał rozkaz, aby nie tracić dobrych chęci i postarać się stworzyć kolejny wojenny tytuł – tym razem jednak taki, który będzie miał szanse się sprzedać. „Zadanie było o tyle trudne, że docelową platformą mojej gry miał być MSX," – skarży się po latach Kojima – „sprzęt, który nie był w stanie udźwignąć czterech przeciwników na jednym ekranie... że nie wspomnę o latających kulach." Dacie wiarę, że takie właśnie były początki Metal Gear Solid i gatunku skradanek? „Skoro MSX nie mógł przeliczyć tylu obiektów jednocześnie, postanowiłem położyć nacisk na ukrywanie się" – kontynuuje mistrz – „po to, aby grający musiał chować się przed wrogami, a nie z nimi walczyć. W ten sposób ograniczyłem liczbę ludzików biegających po ekranie." Metal Gear Solid na MSX był pierwszą grą stworzoną od A do Z przez wesołego Hideo i być może dlatego to właśnie z nią Kojima wiąże najwięcej wspomnień. „Byłem prawdziwym żółtodziobem, kiedy pisałem pierwszy tytuł ze świata MGS," – tłumaczy nasz bohater – „zwykły dźwiękowiec, czy grafik prześcigał mnie w wiedzy na temat tworzenia gier. Czułem, że mogę zrobić znacznie więcej niż zrobiłem, problem w tym, że nie wiedziałem jak. Tyle rzeczy chciałem zmienić, tyle z nich chciałem napisać od nowa, pokazać pod innym kątem, wyprostować, pokolorować... I zrobiłem to, ale dopiero w 1998 roku, kiedy Metal Gear Solid zawitał na PSX. Ta gra była spełnieniem mojej wizji!"

Cofnijmy się jednak o kilka lat – do czasów, kiedy Kojima zalegał jeszcze w oddziale dostarczającym gry na MSX. Po wielkim sukcesie Metal Gear Solid publika domagała się sequela, problem w tym, że Konami postanowiło nie angażować Kojimy w ten projekt. O sequelu MGSa dowiedział się przez przypadek, kiedy jechał pociągiem do Tokio. Jego sąsiad z przedziału, z którym rozmawiał przez całą drogę, wyznał pod koniec, że kończy już prace nad MGS: Snake's Revenge. „To nie będzie ten sam Wąż, którego stworzyłeś," – powiedział kumpel Kojimy – „masz jednak wolną rękę, aby samodzielnie napisać nowy rozdział tej historii." To właśnie wówczas Hideo postanowił, że najwyższa już pora na Metal Gear 2: Solid Snake... kolejną grę na „zabójcze" MSX. Wracając na chwilę do Snake's Revenge – Hideo nie tylko nie obraził się na Konami za sam fakt istnienia tej gry, ale uznał ją za miły hołd dla swej twórczości. Mało tego – zagrał w nią i bardzo mu się podobała. Ale nie miał z nią nic wspólnego.

Zapytacie na pewno, skąd Kojima bierze te wszystkie ksywki i imiona dla bohaterów swoich gier. „Ucieczka z Nowego Jorku" – tym filmem zasłania się jako pierwszym i tłumaczy, że grany przez Kurta Russela Snake Plissken to baza wyjściowa dla Solid Snake'a. Przeciwieństwem tej postaci miał być Liquid Snake. „Podoba mi się walka dwóch różnych stanów materii" – zachwyca się Hideo – „woda może być cieczą, ale może być również twardym lodem." A nazwa Ocelot wzięła się od drapieżnego kota żyjącego na kontynentach amerykańskich.

Kojima urodził się w mieście Setagaya w Tokio - dokładnie 24 sierpnia 1963 roku. Jego pierwszym marzeniem nie było pisanie gier – chciał zostać reżyserem i spełniać się na planach filmów akcji. Któż by pomyślał, że kilkanaście lat później awansuje na stanowisko wiceszefa Konami, a następnie (specjalnie dla niego) stworzony zostanie oddział Kojima Productions – z własnym, wewnętrznym zespołem programistów i mocą podejmowania decyzji? Kojima Productions to ogromny szacunek i ukłon ze strony Konami w kierunku mistrza – podczas, gdy korporacja liczy pieniądze i martwi się o przyszłe strategie – Hideo spokojnie tworzy swoje „bajki" i zasila je budżetem firmy matki. Zdaje się, że pomysł działa naprawdę nieźle – MGS2 i MGS3 to bestsellery, a MGS4 prawdopodobnie pociągnie sprzedaż trzeciego PlayStation. Ponownie też wraca sprawdzona myśl, że prawdziwy geniusz nie wymyśla nowych patentów – on je kradnie i przystosowuje do swoich wizji. Metal Gear Solid nigdy nie wyglądałby tak, jak wygląda, gdyby nie „Ucieczka z Nowego Jorku", „Gwiezdne Wojny", „Halloween", „Full Metal Jacket" i... zapewne wiele, wiele więcej filmów.

Najbardziej zapadającą w pamięci sceną był moment, kiedy MGS zmuszał grającego do wyjęcia joypada z portu nr 1 i wepchnięcia w sąsiedni. Kojima tłumaczy to w ten sposób. „Starożytni japońscy mistrzowie sztuk walk zawsze powtarzali swoim uczniom, że przegrają bitwę z każdym przeciwnikiem, jeśli nie oczyszczą wcześniej swych myśli. Jedynym pomysłem, jaki przyszedł mi do głowy, to wyrwanie joypada z jednego slotu i włożenie go w inny – tak, aby Mantis nie wiedział, co się dzieje. Mimo iż pomysł bardzo mi się podobał – reszta zespołu nie była nim w ogóle zachwycona..."

Bezsprzecznie, Hideo to jeden z najbardziej wpływowych twórców na polu elektronicznej rozrywki. Najpierw on coś wymyśla, a następnie kopiują to inni – z lepszym, bądź gorszym skutkiem. Pytacie, na kim wzoruje się Kojima? „Najwięcej do mojej twórczości wniósł Pan Miyamoto," – wyznaje Hideo – „zaraz po nim zdecydowanie postawię na Hitchcocka. Poza tym uwielbiam amerykańskie i brytyjskie komedie, a także BARDZO cenię sobie twórczość Atsushiego Inaby z Clover Studio". Mniej oficjalnie wiemy również, że Kojima strasznie polubił Bleszińskiego. Cliffa Bleszińskiego. I dobrze!

Jedna strona w Neo Plus to zbyt mało, aby opisać ścieżkę kariery, dorobek, czy przemyślenia Kojimy. Dla nas najistotniejsze były dwa momenty. Pierwszy, kiedy narodził się Metal Gear Solid (PSX), a wraz z nim Hideo pojawił się na pierwszych stronach branżowych pism. Drugi zaś, kiedy stworzono Kojima Productions, a Hideo zyskał absolutną swobodę w opracowywaniu swych projektów. Coś mi mówi, że skośnooki geniusz jeszcze nas wszystkich nieźle zaskoczy. ■■ Matt

## NAJWAŻNIEJSZE GRY

SNATCHER
**Po części tekstowa przygodówka, po części interaktywny komiks. Oldschool pełną gębą.**

ZONE OF THE ENDERS (2 części)
**Jehuty, czyli wielkie roboty o biomechanicznych kształtach, ich walki i ich nastoletni piloci.**

BOKTAI (2 części)
**Ciekawa gra RPG na GameBoya – cart był wyposażony w sensor mierzący natężenie światła.**

METAL GEAR / METAL GEAR SOLiD (2 +3)
**Tego przedstawiać nie trzeba. Czekamy na czwartą część przygód Snake'a...**

# GANGSTA'S PARADISE

## SCARFACE: THE WORLD IS YOURS cz. 1

**Kasa, koka, i luksusowe towary – wokół tego wszystkiego kręci się Scarface: The World Is Yours. Przed wami poradnik, który pomoże wam nie zginąć w meandrach narkobiznesu i połowa opisu fabuły. Aha i pamiętajcie: nobody fucks with Tony Montana. / Flik**

Zanim zaczniemy przeprawę przez grę, warto rozeznać się w kilku podstawowych sprawach.

### YEYO, TOWAR, KOKA

Wraz z rozwojem naszego narkotykowego imperium, handel kokainą staje się coraz bardziej rozbudowany i skomplikowany. Zasadniczo podzielić go można na kilka etapów:

■ 1. Na początku dostawcy sprzedają nam po kilkaset gram towaru i nie posiadamy żadnych lokali. Towar musimy opylać wtedy ulicznym dilerom (po 100 gram), którzy zaznaczeni są na mapie białymi kropkami.

■ 2. Kiedy jesteśmy już właścicielami chociaż jednego sklepu czy baru (tzw. Fronts), możemy sprzedawać kokę menadżerom danego lokalu. Transakcje takie są bezpieczniejsze (brak mini-gierki), ale przynoszą mniejsze zyski. Duża rolę odgrywa tu cena za 1 gram (można to sprawdzić w linku Turf) oraz zapotrzebowanie na towar w danym miejscu (wyświetla się po każdej transakcji)

■ 3. Gdy zdobędziemy już jeden magazyn możliwe stanie się kupowanie koki na kilogramy (Keys). Po dostarczeniu pokaźnej paczki do magazynu (samochodem, lub motorówką), należy rozwieźć towar do swoich lokali i odebrać za niego kasę. Zazwyczaj podczas dystrybucji dochodzi do napaści na nasze Frontsy. Trzeba wtedy jechać w dane miejsce i rozwalić wszystkich agresorów, zanim zdemolują cały lokal. Na reakcję mamy zazwyczaj mało czasu, co przy dużej ilości lokali bywa kłopotliwe. Dobrze, jest, więc zaopatrzyć się w kamerę przemysłową i ludzi, co powstrzyma przez jakiś czas gangoli. Podczas kupowania kokainy bardzo ważny jest współczynnik Gang Heat, który określa nasze stosunki z gangami w Miami (im jest wyższy tym gorzej dla nas). Gang Heat obniżyć można sprzedając kokę ulicznym dilerom, kupując towar od dostawców lub płacąc łapówkę. Współczynnik skacze w górę, gdy rozwozimy biały proszek po naszych lokalach lub zabijemy jakiegoś gangola. Nie jest więc możliwe utrzymanie go zawsze na niskim poziomie. Warto jednak zadbać o dobre układy z gangami przed kupowaniem kokainy od dostawców, gdyż determinuje to ilość kilogramów oferowanych nam przez hurtownika.

### REPUTACJA

To najważniejszy współczynnik w grze. Kolejne levele reputacji umożliwiają dostęp do coraz większych transakcji (zwiększa się maksymalną ilość koki, jaką sprzeda hurtownik przy zerowym Gang Heat), nowych broni i luksusowych towarów (exotics). Bez odpowiedniego poziomu reputacji, nie można również pchnąć do przodu fabuły. Określoną liczbę punktów szacunku, dostajemy po każdej wykonanej misji, ale jeśli marzy się Wam szybkie podniesienie reputacji musicie kupować luksusowe towary (exotics). Za pieniądze uzyskane z handlu możemy nabywać samochody, łodzie, antyki, czy meble do naszej posiadłości, jak również inne rzeczy, które sprawią, że będziemy liczyć się na mieście. Poza tym, jak mówią: pieniądze szczęścia nie dają, tylko to, co można za nie kupić. Nasz obecny poziom reputacji można sprawdzić w statystykach, tak jak ilość punktów brakujących do następnego levelu.

### FELIX/SANDMAN LEAD

Zlecenia, które wykonujesz dla różnych ludzi. W zamian za ich zrobienie (oprócz kasy, reputacji i jaj) dostajesz namiary na dostawcę białego proszku. Misje nadają Ci albo Felix (Miami), albo Sandman (Island). Ich kolejność może się zmieniać (tak jak szczegóły dotyczące miejsca czy zleceniodawcy), jednak z grubsza wyróżnić można kilka typów misji:

■ Rozwożenie „gorącego towaru", gdzie zazwyczaj mamy limit czasowy i ogon w postaci konkurencyjnego gangu (możliwa jest też wersja wodna, gdzie pływamy motorówką). Najlepiej skupić się wtedy na jeździe i olewać goniących nas gangoli (którzy po zabiciu i tak się respawnują).

■ Ochrona danej osoby przez określony czas. W tego typu zadaniach dobrze jest nie dopuszczać, by którykolwiek z nasłanych gangsterów zbliżył się do strzeżonej przez nas persony (wykańczaj drani z daleka).

■ Zabicie określonego człowieka, lub kilku ludzi. Misje takie zaczynają się zazwyczaj od obicia ryja jednemu z członków konkurencyjnego gangu. Zastraszony puto, wskazuje wtedy miejsce przebywania naszych celów.

Na podobnych zasadach oparte są misje Turf, które nie dają co prawda kontaktów z hurtownikami kokainy, ale pozwalają przejąć kilka procent danej dzielnicy. Zadania Turf dostępne są, gdy wykupimy wszystkie Fronty, a mimo to brakować nam będzie nieco terenu, by objąć panowanie nad daną dzielnicą.

### SZYBKA GADKA (FAST-TALK)

To mini-gierka, która polega na naciągnięciu czerwonego paska (trzymamy kółko) i zatrzymaniu go w odpowiednim miejscu (puszczamy je). W ten sposób negocjujemy kupno i sprzedaż kokainy, procenty za pranie brudnych pieniędzy i robimy wiele innych rzeczy (na przykład, co jest nieco bez sensu, rozbrajamy bomby). Warto wyćwiczyć sobie odpowiedni refleks, gdyż bez opanowania tejże mini-gierki, gra jest praktycznie niemożliwa.

### GANGI

Oznaczone są na mapie białymi czaszkami (trzeba je najpierw odkryć) i w każdej dzielnicy jest ich określona liczba. Gangole to też ludzie i nie stoją na ulicach 24 godziny na dobę. Jeśli ikona czaszki jest szara to znaczy, że nie ma ich w pobliżu i musisz przyjechać o innej porze. Zlikwidowanie wszystkich gangów na danym terenie zabezpieczy Twoje Fronty przed atakami (szczególnie przydaje się to podczas rozwożenia towaru). Jeśli jednak masz odblokowane inne dzielnice (w których są jeszcze gangi), to możesz spodziewać się wycieczek chłopców z innych parafii. Po zdobyciu każdej dzielnicy warto ją więc od razu oczyścić.

### SZTUKI

Panienki zwiększają nasz limit zdrowia i szybkość zbierania punktów balls. Na to czy dana panna zainteresuje się Tonym czy nie, wpływ ma ilość punktów Totall Balls (do sprawdzenia w statsach). Kiedy osiągniesz odpowiedni poziom „jajek" laska pojawi się w linku bussines. Wystarczy teraz, że pojedziesz i z nią pogadasz, a zgodzi się przeprowadzić do Twojej willi. Na „sprowadzenie" czeka 12 panienek.

***Kiedy odpalisz grę i stworzysz profil, zgódź się na tutorial. Dowiesz się jak sterować Tonym i jak posługiwać się bronią. Uwierz mi, wiedza ta przyda Ci się już za chwilę.***

## THE RETURN

Czeka nas przeprawa z całą „fuckin army". Kiedy wcielisz się w Tony'ego rozwal wszystkich na dole i ruszaj schodami po lewej. Automatycznie odpali się Rage. Kiedy oczyścisz hol ruszaj przed siebie, aż dotrzesz do podziemnego przejścia. Kryjąc się za rogami i wykańczając kolejnych gangoli, wydostaniesz się na zewnątrz. Ruszaj w stronę samochodu, a kiedy eksplozja odetnie Cię od pojazdu, biegnij w drugą stronę (zapełnij sobie pasek furii). Gdy znajdziesz się na placu z fontanną, przed posiadłością odpal rage i rozwal wszystko w zasięgu wzroku. Teraz tylko dowlecz się do samochodu. Brawo, właśnie zmieniłeś bieg historii (filmowej, ale zawsze).

### ■ The Road to Sosa

Kiedy okaże się, że Sheffielda nie ma w biurze, wskakuj do fury i ruszaj do Babylon Club. Cała ta misja to kolejny tutorial, który ma Cię zaznajomić z jazdą samochodem. Kiedy będziesz już w klubie, pogadaj z policjantami i z Sheffieldem (będzie siedział z prawej strony parkietu).

### ■ Felix

Ruszaj do Felixa i pogadaj ze starym kumplem. Da Ci 200 gram towaru i każe pojechać do baru, który prowadzi Coco. Pogadaj z nią, a na mapie pojawią się dilerzy. Sprzedaj im kokę (mini-gierka) i jedź do swojej posiadłości. Za 20 tys. dolarów łapówki, odzyskasz willę. Idź na piętro rezydencji. Twoja reputacja wzrośnie (level 1).

### ■ Gaspar Gomez

Kiedy skończy się animacja, biegnij w prawo, na salę, gdzie odbywa się party. Schowaj się za murkiem, obok basenu i rozwal wszystkich gangoli na parkiecie (pamiętaj o odpalaniu Rage`a, kiedy tylko napełni się pasek). Zabierz któremuś z poległych shotgun i ruszaj na górę. Spotkasz tu szefa ochrony Gaspara. Natłucz puto po ryju i kiedy zjawi się helikopter uciekaj na dół, do windy. Po drodze rozwalaj wszystkich gangoli Gomeza i trzymaj się z daleka od okien (helikopter mocno wali). Kiedy będziesz na parterze, ruszaj przejściem obok portierni. Rozwalając kolejnych kolesi dotrzesz do garażu, gdzie stoi opancerzona furgonetka. Wsiadaj do niej i ruszaj w kierunku znacznika, który pojawi się na mapie. Goniący Cię pościg możesz zignorować. Kiedy dotrzesz do banku zagadaj z kasjerką, potem z Jerrym i znów z nią (czeka Cię mini gierka: pranie kasy).

## LITTLE HAVANA

### ■ Pedro`s Pawn Shop

Wyjdź ze sklepu i wskakuj do furgonetki, która stoi obok. Stróże prawa mają zjawić się za 5 minut i do tego czasu musisz pozbyć się gorącego towaru. Ruszaj szybko do zaznaczonych miejsc (sprawdź dokładnie dojazd na mapie). Policja przyjedzie wcześniej i jedyne co Ci pozostaje to zgubić pościg. Spróbuj wjechać w któreś podwórko lub wymanewrować policjantów na drodze (jadąc pod prąd na przykład). Jeśli mimo to nie uda Ci się uciec, postaraj się pogadać z funkcjonariuszami (fast talk) i wręczyć im łapówkę. Kiedy misja zostanie zaliczona, możesz wrócić do Pedra i odkupić od niego sklep.

**Aby odblokować dostęp do reszty dzielnicy, podnieś poziom swojej reputacji. Handluj koką, kupuj exotics, a kiedy gra poinformuje Cię, że twój level podskoczył, jedź do posiadłości.**

### ■ Cabana Cigar

Trzeba odzyskać dokumenty, które ukradła była pracownica Cabana Cigar. Jedź na przystań (jest zaznaczona na mapie) i kiedy seniorita zacznie uciekać, wskakuj do motorówki. Ruszaj w pościg i nie pozwól jej zbytnio oddalić się od Ciebie (dzieląca Was odległość wyświetlana jest w prawym, górnym rogu ekranu). Uważaj na boje i inne śmieci, a kiedy babeczka zacznie gubić papiery, zbieraj je z wody (wystarczy, że w nie wpłyniesz). Ochronę, która

pojawi się w pewnym momencie, możesz zupełnie zignorować. Kiedy zbierzesz wszystkie kartki, rozwal senioritę (przecinając jej drogę, kiedy będzie skręcać) i wracaj do Cabana Cigar.

■ **Oakley Drive-In**
Właściciel poprosi Cię o pomoc w pozbyciu się bandy zmotoryzowanych gangoli, którzy niszczą jego kino. Najpierw pobiegnij na zaplecze uzupełnić energię i amunicję (możesz to robić, gdy tylko zajdzie potrzeba). Gdy pojawią się gangsterzy, wyjdź z budynku i wsiadaj do bryczki, która stoi obok. Najłatwiej pozbędziesz się kłopotu zabijając kierowcę każdego samochodu (musisz wycelować ręcznie, tak by trafić gnojka przez szybę). W tym celu najlepiej jest posłużyć się pistoletem, którym można dokładnie przymierzyć (brak rozrzutu). Po dwóch falach gangoli w samochodach pojawi się ich przywódca w jeepie z zamontowanym karabinem maszynowym na pace. Postaraj się jak najszybciej zdjąć gościa, który obsługuje ten karabin. Jeśli Twój samochód będzie do niczego, weź któryś z pozostawionych przez gangsterów. Gdyby i to nie pomogło, schowaj się między budą a podjazdem i wyskakuj, by oddać krótką serię, gdy jeep będzie przejeżdżał obok. Po zabiciu przywódcy będziesz mógł odkupić kino.

■ **Babylon Club Redux**
Po kupieniu Cabana Cigar pojedź podstawioną limuzyną do klubu Babylon. Najwyraźniej nie masz szczęścia do tego miejsca, gdyż ktoś znowu urządził na Ciebie zasadzkę. Ruszaj do jadłodajni w lewo, schowaj się w kuchni i nie pozwól nikomu przekroczyć jej progu (obok jest apteczka, gdybyś potrzebował). Kiedy wykończysz większość zabójców (najlepiej do tego nadaje się shotgun), poszukaj niedobitków. Misja skończy się, gdy padnie ostatni z nich.

■ **The Diaz Brothers**
Czas wyrównać rachunki… piłą łańcuchową. Zarżnij wszystkich w polu widzenia i zabierz worki z kokainą. Ruszaj dalej i postaraj się nabić sobie pasek rage`a zanim zejdziesz do hali na dół. Kiedy się tam znajdziesz, odpal tryb wściekłości i pozarzynaj jak najwięcej przeciwników. Podnieś broń, wykończ resztę i ruszaj do garażu obok. Tu również oczyść teren z gangsterów po czym biegnij do biura na zapleczu. Czeka Cię walka z Edgarem. Schowaj się za filarem i w chwili, gdy nie będzie strzelał, wychylaj się, by oddać krótkie serie. Kiedy podziurawisz Edgara, jego brat Alfonso zacznie uciekać samochodem. Wskakuj do drugiej fury stojącej w salonie i ruszaj w pościg. Kilka uderzeń oraz serii z karabinu i drugi z braci będzie wąchał kwiatki od spodu.

■ **Havana Storehouse**
Za chwile staniesz się właścicielem swojego pierwszego magazynu. Ruszaj w zaznaczone miejsce, a zacznie się prawdziwy Mayhem. Rozwalaj strażników, (celuj w wybuchowe beczki i pamiętaj o rage`u) przedzierając się w stronę zabudowań. Kiedy zabijesz ostatniego, pojawią się nowi gangole, a Ty będziesz musiał bronić dwóch ciężarówek wyładowanych koką. Warto w tym momencie odpalić tryb furii. Jeśli ocalisz choć jeden transport, zaliczysz misję.

***Czeka Cię teraz trochę ciężkiej pracy. Musisz zdobyć 3 poziom reputacji, aby popchnąć dalej fabułę.***

■ **Freedom Town Redux**
Jedź na spotkanie z Pablem. Zawiezie Cię do byłego (i opustoszałego) obozu dla uchodźców z Kuby. Czeka tu na Ciebie niespodzianka… kolejna zasadzka. Tym razem jednak nie masz przy sobie żadnej broni. Biegnij więc jak najszybciej przed siebie i wejdź między budynki z prawej strony. Powinieneś odnaleźć tu schody, którymi dostaniesz się na górę. Poczekaj teraz aż podejdzie do ciebie dwóch gangoli z maczetami i zatłucz jednego, aby stać się właścicielem pokaźnego ostrza. Za chwile zjawi się koleś z pistoletem, któremu za pomocą maczety pomóż rozstać się ze spluwą. Schowaj się za słupem i rozwalaj nadchodzących zabójców (jeśli tylko będziesz mógł, podnieś karabin). Apteczki znajdziesz z tyłu, na dachu i na dole obok schodów. Kiedy przyjedzie samochód, postaraj się zabić kierowcę i pasażera. W końcu wbij się w motorówkę na przystani i ruszaj w pościg za Pablem. Pokaż mu co znaczą słowa: nobody fucks with Tony Montana. Po tej misji odblokuje się dzielnica Downtown.

## DOWNTOWN

■ **O`Grady`s Liquor Store**
Pogadaj z właścicielem, a okaże się, że nachodzą go kolesie z konkurencyjnego gangu. Rozwal pierwszą ekipę i przygotuj się na trzy kolejne fale gangoli. Uzbrojony w AK-47 nie powinieneś mieć żadnych problemów z wysłaniem ich wszystkich do diabła (pamiętaj o odpalaniu rage). Kiedy skończy się rozróba będziesz mógł kupić sklep.

■ **Fidel`s Records & Tapes**
Trzeba kogoś nastraszyć, żeby nie wtykał nosa w nie swoje sprawy. Jedź na wskazane miejsce i zacznij gonić puto, ostrzeliwując jego samochód (najłatwiej jest zrobić to na autostradzie). Kiedy wyskoczy z samochodu, obij mu ryj, a zaliczysz misję. Jeśli wzbudzisz zainteresowanie policji, spróbuj wręczyć funkcjonariuszom łapówkę.

■ **U-Gin Shotgun Bar**
Należy „zająć się" byłym chłopakiem właścicielki baru. Kiedy zostaniesz przeniesiony do samochodu, ruszaj szybko przez kolejne bramki (na mapce zaznaczone są chorągiewkami). Dojedziesz w końcu do dryfujących barek. Skacz bryczką z jednej barki na drugą, korzystając z ramp na dziobach, a wylądujesz na rozwalonym prześle mostu. Z tego miejsca musisz zlikwidować (za pomocą karabinu snajperskiego) gościa w czerwonej koszulce i niebieskiej czapce (to właśnie niewdzięczny exboyfriend). Przyglądaj się uważnie przez lunetę snajperki wszystkim pływającym na wodzie łódkom i nie strzelaj, jeśli nie będziesz pewien, że to on. Jeśli zabijesz niewłaściwego człowieka motorówki przyspieszą (po trzech takich skuchach robi się naprawdę trudno). Kiedy w końcu zdejmiesz frajera, będziesz mógł odkupić bar.

***Zajmij się znowu interesami i zakupami, tak by Tony wskoczył na 4 poziom (nie jest to wymagane w tej chwili, ale się przyda).***

■ **The Babylon Hotel**
Pogadaj z właścicielem, a okaże się ze jeden z gości potrzebuje ochrony. Kiedy dotrzesz do VIPa, zacznie się rozróba. Uważaj by ochraniany chico nie zginął lub został zbyt daleko w tyle. Rozwalaj każdego, kto się zbliży i jak najszybciej postaraj dostać się do kuchni, a następnie tylnymi drzwiami na podwórko. Odpieraj ataki gangoli, do momentu, kiedy VIP nie odjedzie limuzyną. Misja zaliczona, możesz kupić klub.

***Ponieważ wykupiłeś już wszystkie lokale, ale wciąż brakuje Ci procentów do pełnej kontroli nad dzielnicami, zajmij się misjami Turf (rzuć okiem na wstęp). Dzięki temu odblokujesz dostęp do misji z magazynem.***

■ **Marina Storehause**
Czas przejąć kolejny magazyn. Zatrzymaj się przed bramą wjazdową i po krótkiej animacji zabij wszystkich pałętających się po placu strażników. Ruszaj w prawo (blisko ściany, tak by nikt z góry nie mógł cię trafić) i rozwal pojawiających się gangoli. Teraz wejdź na pierwszą kondygnację i ukryty za rogiem systematycznie likwiduj mafijnych żołnierzy (nie wbiegaj na taras, bo rozwalą Cię w parę sekund). Ruszaj po schodach (pod nimi jest apteczka, gdybyś potrzebował) na dach, gdzie czeka jeszcze paru cwaniaków do rozwałki. Zejdź z powrotem na pierwszą kondygnację i schowany za rogiem (tyle że z drugiej strony) zlikwiduj ostania falę gangsterów. Pojawi się helikopter, ruszaj więc jak najszybciej na dół i schowaj się pod arkadami na tyłach budynku (apteczka). Kiedy helikopter będzie przelatywał koło Ciebie, skorzystaj z chwili, gdy nie strzela i wyskakuj, by oddać krótką serię (pamiętaj żeby kryć się z kolumnami). W końcu maszyna spadnie, a magazyn stanie się Twoją własnością.

***Powinieneś wbić się na 5 level. Przyda się to przed odwiedzinami na wyspie, gdyż będziesz miał natychmiastowy dostęp do wszystkich misji scenariuszowych z nią związanych.***

## THE ISLAND

■ **Sandman**
Weź łódź i płyń na południe Miami. Kiedy dotrzesz do granicy, otworzy się specjalne menu, z którego powinieneś wybrać lokalizację Island East. Dopłyń na wyspę Sandmana (Lobster Cay) i pogadaj z nim (jest na werandzie). Da Ci namiary na swoją byłą, która prowadzi nieopodal bar i obieca pomoc w dostawach kokainy.

■ **Wenus Bar**
Po prostu pogadaj z barmanką. Jeśli twoja reputacja jest na piątym levelu możesz pociągnąć dalej fabułę. Jeśli nie, zajmij się interesami, lub pomóż klientom baru (misje przez nich zlecane dają sporo szacunku).

■ **Nacho Contreras**
Łodzią możesz dopłynąć na wyspę, przy której zacumowany jest statek – kasyno. Wejdź do środka (na piętrze jest bank, więc możesz zrobić save`a). Pogadaj z klientką, a zaraz zjawi się Nacho.
Po animacji ruszaj w lewo plątaniną korytarzy. Rozwalaj gangsterów i podążaj cały czas w kierunku z którego będą się wyłaniać (drogę wskazują również białe krzyżyki na mapie – paczki z koką). Kryj się za rogami i wyskakuj tylko na jedną, góra dwie serie. Kiedy dotrzesz do dużej hali (z apteczką) ruszaj po kładkach lewą stroną (z prawej będą wylewać się ciągle ludzie Nacho). Zejdź piętro niżej i okrąż halę jeszcze raz, by wydostać się korytarzem na pokład. Przejdź przez nadbudówkę na drugą stronę statku (uważaj, ostro strzelają). Teraz toruj sobie dalej drogę między skrzyniami, aż w końcu dotrzesz do Nacho Contrerasa. Dostępu do niego będzie bronić dwóch snajperów. Żeby się ich pozbyć musisz najpierw schować się za skrzyniami po lewej lub prawej, po czym wychylić się na chwile i strzelić któremuś w łeb (celowanie manualne). Gdy zlikwidujesz ochronę, włączy się animacja, a Nacho znajdzie się za burtą. Kiedy znowu przejmiesz kontrolę nad Montaną, strzel 3 razy do płynącego grubasa ze snajperki i patrz co się stanie. Adios amigos.

■ **Dock Boss**
Porozmawiaj z szefem portu, a dowiesz się, że zaraz pojawią się niezbyt przyjaźnie nastawieni panowie. Twoim zadaniem jest chronić trzy partie beczek (musi przetrwać choć jedna z nich) i samego szefa. Do łapy dostaniesz prawdziwego potwora: ciężki karabin maszynowy (brak autonamierzania), którym możesz kosić całe zastępy wrogów. Gangole pojawiać się będą w trzech falach: najpierw przyjadą dwa samochody (na drodze przed portem i za tobą), potem helikopter wysadzi kolejną grupę na kładkach otaczających zbiorniki obok. Na końcu do nabrzeża przybije łódka, z której wysypywać się będą mafijni żołnierze. Staraj się jak najszybciej wszystkich wykańczać i być blisko szefa tak, by nie padł gdzieś w środku misji. Obok beczek znajdziesz dwie apteczki, które na pewno się przydadzą.

■ **The Informer**
Po gadce z szefem portu biegnij na pomost i wezwij którąś ze swoich łodzi (polecam attack boat). Ruszaj za chivato, który ucieka właśnie na pokładzie jachtu. Stoi dokładnie na samej górze nadbudówki i można go zdjąć, nie trudząc się niszczeniem dość pancernej łodzi. Ochronę jak zwykle zlekceważ. Kiedy wykonasz misję, wróć na nabrzeże do szefa.

■ **Nacho`s Tanker**
Przed Tobą trudna misja. Najpierw lecisz helikopterem, a twoim zadaniem jest niszczenie wszystkich wrogich łodzi, które pojawią się w zasięgu wzroku. Musisz to robić w miarę szybko, gdyż helikopter ma określona wytrzymałość. Zauważ, że nad celownikiem pojawia się pozioma kreska, co oznacza że możesz trafić oponenta. Kiedy dotrzesz do tankowca, helikopter zrobi wokół niego 2 okrążenia, a w tym czasie Ty musisz rozwalić jak najwięcej gangoli (strzelaj do zielonych i czerwonych beczek). Kiedy pilot wysadzi Cię na dziobie, rozwal kilku zagradzających Ci drogę gości i rozbrój bombę na pokładzie poniżej (mini-gierka). Ruszaj schodkami po prawej do gniazda karabinu maszynowego i zezłomuj dwie łodzie, które atakują tankowiec. Pojawi się druga bomba, w ładowni. Biegnij tam (schody na dół są obok), ale uważaj, gdyż czeka tam cała chmara gangoli. Gdy unieszkodliwisz drugą bombę, ruszaj schodami z prawej na rufę statku, by zająć się ostatnim wybuchowym prezentem. Za chwilę na mostku pojawi się kapitan – wykończ drania, a opanujesz statek. Kiedy dopłyniesz do Miami i zejdziesz na ląd, ruszaj do przodu rozwalając mafijnych żołnierzy. Kiedy zabijesz Foremana, misja zakończy się powodzeniem i odblokujesz dzielnicę South Beach.

***Koniec pierwszej części opisu, do przeczytania za miesiąc!*** ■■

# PES PARTY

## PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

**PES6 ostro rozpoczął ofensywę w Europie i przez pewien czas nawet królował na listach sprzedaży w Wielkiej Brytanii. Ale gdy wszyscy nagle zapragnęli grać online, serwery Konami zwyczajnie odmówiły posłuszeństwa, nieprzygotowane najwyraźniej na taki szturm. Teraz wszystko działa już bez problemów, a polska wersja PES6 na PS2 wreszcie jest dostępna w sklepach... // marcellus@neo-plus.pl**

Albo będzie już za chwilę – firma CD Projekt podała, że gra trafi do sklepów 8 grudnia. A wraz z nią wszyscy Ci, którzy nie skusili się na „anglika" lub jeszcze nigdy nie próbowali zabawy online, będą mogli sprawdzić sobie, jak to jest mierzyć się z graczami z całej Europy w najpiękniejszej grze. I to głównie dla nich jest przeznaczony ten odcinek PES Party i poniższa poradniko-recenzja PES6 online. A dla tych co już grają – mała porcyjka PESowej etykiety sieciowej. Aha, z góry przepraszam, jeżeli któraś z nazw użytych w tekście będzie się różnić od tego, co znajdziecie w polskiej wersji PES6 – online testowałem na pełnej wersji, ale sprzed poprawek, które spowodowały ponad miesięczne opóźnienie polskiej premiery gry.

Nie będę opisywał tu dokładnie, jak macie podłączyć się do sieci – od tego jest instrukcja gry i/lub Network Adaptora, w razie problemów możecie też poszukać pomocy na http://forum.pes-scena.pl. Od siebie mogę powiedzieć tyle, że lepiej nie wyrywać się do gry z łączem rzędu 128-256 kb/s, (szczególnie, gdy chcecie grać z obcokrajowcami na angielskich serwerach). Rozsądne minimum to w tym momencie 512 kb/s, ale im więcej tym lepiej. Na wspomnianym przed chwilą forum polskiej sceny PESa spotkacie najlepszych (i nie tylko) graczy w Polsce i będziecie mogli się z nimi umówić na sieciowe pojedynki lub też po prostu pogadać. Generalnie polecam granie właśnie z rodakami w sieci, bo lagi są zauważalnie mniejsze, ale oczywiście warto też zmierzyć się od czasu do czasu z graczami z innych krajów. Oczywiście najbardziej okupowane są serwery angielskie, ale wbrew nazwie nie znajdziecie tam wyłącznie dumny synów Albionu, z kolei my mamy wspólny serwer z Włochami i tam tłoku raczej nie ma (za to można ich wielu spotkać na serwerach angielskich), ale mam nadzieję, że niedługo zacznie on tętnić życiem.

Jednak zanim przyjdzie Wam się zalogować na któryś z serwerów, musicie się zarejestrować do gry sieciowej. Wystarczy po wejściu do sieci z menu PES6 o tej samej nazwie i pomyślnym przejściu weryfikacji legalności gry, wymyślić login i hasło, a potem zapisać je lub dobrze zapamiętać – ostrzegam, gra nie oferuje żadnych podpowiedzi, ani nie zapamiętuje tych informacji. Po rejestracji przychodzi czas na zrobienie pierwszego profilu (na jednym loginie można mieć trzy profile). To właśnie nazwa profilu będzie Waszą sieciową ksywką i po niej będziecie rozpoznawani w sieci – na przykład moja to mac_PL. Specjalnie jest taka krótka – wyświetla się nad głowami zawodników podczas gry, więc dłuższa mogłaby czasami przeszkadzać. Jak widzicie część polskich graczy dodaje po ksywce literki PL, żeby od razu było wiadomo skąd przybywają, ale oczywiście nie jest to żaden. Oprócz tego w profilu można podać też ulubiony zespół oraz zawodnika i w zasadzie można już ruszać do gry.

Po zalogowaniu się na wybrany serwer i wyborze poczekalni (lobby) można założyć własny „pokój" gry, w którym to my ustalamy zasady (kontuzje, strzałki, pogodę, stadion itd.) i poczekać na chętnego do gry, lub też spróbować wejść do jednego z wielu pokoi, w których inni gracze czekają na wyzwanie. Warto sprawdzać nazwy pokoi, by nie truć tyłka graczom chcącym zagrać wyłącznie 2 vs. 2 lub 1 vs. 1 – podczas zakładania własnego pokoju można też coś takiego wpisać, żeby nie było wątpliwości. Podobnie jak zabezpieczyć go hasłem, by nikt nie zakłócił nam „ustawki" z kolegami. Zarówno w poczekalni, jak i w poszczególnych pokojach można sobie poczatować, ale wklepywanie literek z wyświetlającej się klawiatury jest niewygodne – warto sobie poustawiać w profilu kilka standardowych odzywek, żeby potem się nie męczyć, ze zwykłym „Hej, kto chce zagrac 1 vs. 1?". Podczas czekania można sobie też przejrzeć profile zawodników będących z nami w pokoju, żeby się nieopatrznie nie rzucić na jakiegoś wymiatacza. Informuje nas o tym procent zwycięstw najczęściej, ale można zaobserwować w sieci cwaniaczków, którzy grają chyba mecze sami ze sobą, żeby nabić sobie procent zwycięstw – może o tym świadczyć mała liczba punktów w rankingu przy dużej liczbie rozegranych meczy i niebotycznie wysokim procencie zwycięstw – jeżeli gra się z lepszymi lub równorzędnymi graczami, punktów za zwycięstwa dostaje się dużo więcej niż, gdy gra się z osobami będącymi nisko w rankingu. Jak widać niektórzy uciekną się do wszelkich sztuczek, byle tylko „zaistnieć". Mi by się tam nie chciało grać kilkuset meczy z samym sobą, żeby tylko nabić sobie punktację, ale co ja tam wiem... W każdym razie część graczy z naszej sceny PESa już generalnie odpuściła sobie walkę o punkty w rankingu, bo i tak jest on mało wymierny. Zamiast tego zakładają sobie klany (np. Scena_PES_PL lub Polish. PES.Team) i walczą z innymi klanami, grają mecze 2 vs. 2 (wypas – można robić super akcje, jakich nigdy nie dałoby się wykonać, gdy resztą naszych zawodników kieruje konsola!) lub towarzyskie (poczekalnie z Friendly w nazwie) na przykład z graczami pecetowymi. Których z pewnością nie należy lekceważyć – podłączają duale do PC i grają prawie jak na PS2.

Przed wyzwaniem kogoś na pojedynek warto też spojrzeć na ikonki pojawiające się koło ksywek w pokoju – te trzy kreski oznaczają jakość łącz, im dłuższe tym łącze lepsze i tym mniej powinno być lagów (i tu klaps dla Konami; dlaczego nie są różnokolorowe? Najkrótsza powinna być czerwona, dwie – żółte, a trzy – zielone). Z kolei linia po przekątnej przecinająca poszarzały kwadracik oznacza, że łącze jest bardzo, bardzo słabe lub połączenia po prostu nie ma. Niestety, ikonki nie są tak do końca wiarygodne – czasami jakość połączenia może gwałtownie spaść – sam widziałem, jak koleś z dwóch kresek spadł na „brak połączenia", a po chwili pojawiła się jedna kreska i znów druga. Na jednej kresce gra laguje dość ostro, na dwóch już znacznie mniej, a na trzech prawie w ogóle. Choć i tak są pewne minimalne opóźnienia w reakcjach graczy na nasze polecenia w porównaniu do grania offline. Dlatego też online średnio nadaje się do poważnego treningu przed prawdziwymi turniejami.

A jak przy turniejach jesteśmy, to w sieci też można w takowych wziąć udział – w odpowiednim menu znajdziecie rozpiskę najbliższych turniejów i czas ich rozpoczęcia. Zapisy zaczynają się piętnaście minut przed startem (weźcie poprawkę na różnicę czasu, gdy gracie na angielskich serwerach!), a same turnieje rządzą się własnymi, czasami dość ciekawymi prawami – na przykład musicie wybrać trzy zespoły, których łączna wartość nie przekroczy wyznaczonej liczby punktów (każdy zespół ma swoją cenę). Z kolei im więcej punktów „zaoszczędzicie", tym wyżej znajdziecie się w rankingu turniejowym, gdy większa liczba graczy osiągnie takie same jak Wy rezultaty.

Naprawdę jeszcze raz polecam granie z ludźmi z polskiej sceny PESa, bo wśród nich panuje pewna etykieta, zarówno jeżeli chodzi o „tanie granie", jak i rozłączanie się podczas meczów. Wprawdzie disconnect może przydarzyć się każdemu z przyczyn czysto losowych, ale rzadko jest przypadkowy, gdy wygrywa się kilkoma bramkami... A co do taniego grania, to wielu graczy stosuje taktykę „własnej połowy" – gdy hostują mecz (czyli my weszliśmy do ich pokoju, a nie na odwrót), to w pierwszej połowie nie mają żadnych lagów, więc łatwiej im idzie strzelanie bramek. I jeżeli strzelą, to mogą zastosować niezbyt fajny patent, jakim jest gra w „dziada" – podają piłkę między swoimi obrońcami przez cały pozostały czas meczu – i w zasadzie nie ma sposobu na jej odebranie! Syndrom „dwóch połówek" znany jest zresztą od poprzedniej części, ale skoro Konami nadal nie założyło serwerów, które hostowałyby grę – te, na które się wbijamy, umożliwiają graczom wyłącznie spotkanie się i rozpoczęcie gry – to trzeba się z nim niestety pogodzić lub nie grać w ogóle online. Spotykani są też notoryczni lagerzy, którzy podczas własnej połowy włączają jakiegoś BitTorrenta czy inny program p2p, by zapchać łącze – efektem jest pokaz slajdów jaki obserwujemy podczas połowy hostowanej przez takiego frajera. Oczywiście nie raz przyjdzie Wam też spotkać się zapewne z innymi przejawami prostactwa – a to zostaniecie zwyzywani od lagerów właśnie (choć na przykład strzelicie kolesiowi bramki podczas obu połówek spotkania!), czasami polecą też grubsze słowa w jednym z wielu języków. I tylko zawsze dziwi mnie, gdy koleś rzuca tekst o lagowaniu już w pierwszym meczu, ale potem chce rewanżu, i kolejnego, i kolejnego...

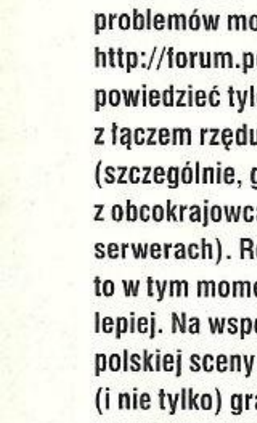
Granie w PES6 online jest bardzo fajnym doświadczeniem, o wiele bardziej emocjonującym niż pokonanie „martwej" konsoli. Lagi, oszustwa i chamstwo trochę radość płynącą z gry psują, ale gdy już znajdziecie sobie „przyjaciół", czyli graczy z którymi fajnie, uczciwie i bez lagów się Wam grało, a potem będziecie się z nimi spotykać, to gra znowu nabierze uroku. W tą część gra się zresztą nieco fajniej niż w PES5, jest więcej możliwości „okołogrowych", a i lagów jakby mniej – najwyraźniej Konami nieco dopieściło sieciowy kod PES6. No i nigdzie nie zobaczycie takich bramek, jak w sieci... Tyle że to już nie pochwała, a wada – czasami coś się źle przeliczy i dzieją się naprawdę dziwne rzeczy. Jednak przymykając nieco oko na niektóre problemy, mogę spokojnie polecić Wam PESowanie w sieci. Warto, szczególnie, gdy nie ma się znajomych, z którymi można by się było spotkać w realu. No to do spotkania na serwerach PESa!

OCENA ONLINE: 8.0 ■■

### OGŁOSZENIA TURNIEJOWE

■ Dnia 16.12.2006 w barze „Zajazd Mogilski" na ul. Klasztornej 39 w Krakowie odbędzie się druga edycja turnieju „NH Cup II". Wszelkie informacje i zapisy pod nr 509-248-925. Wstęp 10 zł.

■ Dnia 9 grudnia w Klubie Numer 01 w Wodzisławiu Śląskim-Radlin (ul. Chrobrego 13a) odbędzie się turniej w Pro Evolution Soccer 6. Rozpoczęcie turnieju przewidziane jest na godzinę 10.00. Wpisowe 10 zł. Zapisy pod nr telefonu 509-177-543 lub na gg 4078119, bądź też na miejscu. Gramy reprezentacjami i klubami.




### MINIKONKURS!

**Przyślij SMSem na numer 0507 814 753 nazwisko swojego ulubionego bramkarza oraz swoje imię, nazwisko i adres. Dwadzieścia pierwszych osób otrzyma od nas demka Pro Evolution Soccer 6 na PlayStation 2, które dostaliśmy od firmy CD Projekt. Opłata jak za standardowego SMSa.**

CZYTELNICY NADESŁALI

# EMERYTURA GRACZA

**Jeszcze tylko kwadrans grania i wyłączam konsole, zapewniam, jakże fałszywie sam siebie. Po następnej godzinie i kolejnym zgonie mobilizuje się, wciskam quit, a potem – z małym wahaniem – yes.**

Rozsiadam się wygodnie na kanapie, sięgam po Neo, otwieram na stronach rządzonych przez Banana. Czytam pierwszą kolumnę o tytule Retoryka – *„...Przecież w końcu ożenią się, założą swe rodziny, będą mieli na głowie inne, ważniejsze sprawy niż jakieś dziecinne gry. Ja w wieku 17 lat, już powoli odczuwam zmęczenie spowodowane graniem..., lub ...chyba wyrosłem z grania...”*, a z drugiego pokoju dobiegają mnie odgłosy zabawy mojej nastoletniej córki z psem.

Jestem grubo po trzydziestce, a w kręgu moich znajomych, zaznaczam, grających znajomych, jest kilka osób starszych o dobre kilka lat! Nawet w rodzinie znajdą się elementy grające. Szwagier (choć jak to mówią – wątroba nie mięso, szwagier nie rodzina) na ten przykład jest zapalonym blacharzem, który potrafi nawet zarwać z tego powodu niejedną nockę, a też jest żonaty i dzieciaty (troje dzieci!). A może jesteśmy zdziecinniałą i rozchwianą emocjonalnie, wyobcowaną ze społeczeństwa, nieliczną grupką, potwierdzającą regułę, iż grają tylko dzieci?

Wątpię. Z całym szacunkiem, ale wyrosnąć to można z majtek, a nie z grania. Jako że podobne problemy były opisywane tu i ówdzie, warto, aby nazwać w końcu rzecz po imieniu. Po prostu świat gier Cię nie wciągnął. Nie zaraziłeś się bakcylem giercowania, ponoć nawet śmiertelnemu w niektórych, co bardziej skrajnych przypadkach.

Ja porównałbym granie do czytania książek. Niektórzy po przeczytaniu pierwszej strony, wsiąkają w temat, jak nie przyrównując mocz w pampersa, a znowuż znaczna większość, szczególnie wśród nowej generacji czytelników (czytaj – młodsi, wychowani na TV), odwrotnie. Im mają więcej do czytania, tym bardziej ich od tej czynności odrzuca. Czy wyrośli z czytania? Nie, raczej książka, jako środek przekazu do nich nie dotarła. To samo gry.

Wielu pewnie zarzuci mi, iż użyłem złego porównania – jak można porównać książkę z jakąś tam grą. Ano można. W obu przypadkach chodzi przecież o szeroko pojmowaną rozrywkę. I drugi powód, nie wiem czy nawet nie występujący częściej, a mianowicie czas. Rozpytując wśród znajomych, którzy przygodę z graniem zakończyli jakiś czas temu, na pytanie co ich odciągało od konsoli lub kompa zazwyczaj padały mętne wyjaśnienia, że to niby czasu nie ma na te bzdury, lub obowiązki wzywają, że to dla dzieci, taaaa. Wniosek nasuwa się w zasadzie jeden. Gry, jak i książki, wymagają poświęcenia znacznej ilości czasu na dobrnięcie do końca danej opowieści, co w czasach MTV, szybkich samochodów i wedle zasady; krótko a dobrze, czyni naszą pasję niestrawną na dłuższą metę dla pewnej części ludzi.

Niestety, to co dla mnie i zapewne większości graczy jest zaletą, a mowa tu o długich grach, dla niektórych będzie raczej tym, co ich odrzuci. Nie ukrywam, że czytając recenzje, niebagatelną dla nie cechą decydującą o ewentualnym zakupie jest długość danego tytułu. Gry mające zbyt krótki czas grania, raczej mają nikłe szanse u mnie, jedynie drugi obieg (pożyczanie), lub znaczna – oj, bardzo – obniżka ceny spowoduje, iż zagoszczą w czytniku mojej konsoli. To, co mnie przyciąga, zniechęca niektórych co bardziej niecierpliwych graczy. Raczej wypadałoby powiedzieć – z całym szacunkiem oczywiście – niedzielnych graczy.

Wynikałoby z tego, iż aby przyciągnąć większą część ludzi do grania, należy zacząć pisać gry krótkie i w miarę łatwe. Obawiam się, że nie jest to takie proste, ale nie ma co rwać włosów z głów – wielcy w branży już mają sposób na zatrzymanie wszystkich tych, co myślą o dezercji. Czy nie zastanawialiście się nad zmianami, jakie wprowadzają giganci rynku? Mnie słowa gostka z Sony, o zwiększeniu rynku o kilkanaście procent jako głównym celu, a nie dokopaniu konkurencji, dały sporo do myślenia. Zresztą nie tylko Sony. Czy serialowość gier nie jest wyciąganiem wniosków z dezercji pewnej części graczy i przyciągnięcia nowych – właśnie tych, co chcą krótko, a dobrze? Jeżeli za tym krokiem pójdzie też jakość, jestem za, a nawet przeciw. Niech stadko rośnie.

Oczywiście Sony jak zwykle trochę ściemnia, zwiększenie rynku oznacza zwiększenie liczby klientów, więcej sprzedanych konsol i gier, a wszystko oczywiście marki Sony itd. Jak to mówią: każdy orze, jak może. Wszystko wskazuje na rewolucyjne zmiany w naszym konsolowym światku. Lecz czy te rewolucje nie spowodują przejścia na emeryturę takich dinozaurów, jak ja? Czy próba dotarcia do szerszego grona odbiorców nie zniszczy tego, za co tak kochamy konsole? Jakość, magiczne słowo zawsze związane z konsolami, czy teraz straci sens?

Masowa rozrywka, zazwyczaj stoi na, mówiąc zgrabnie, dość niskim poziomie. Czy popularność gry jest zawsze związana z jej wysoką jakością? Niestety nie. Ja wiem, że zawsze istniały słabe gry, nieco zbyt proste i krótkie, takie na jeden raz i nie przegrzewające mózgownicy. Obawiam się tylko, żeby nie była to w przyszłości norma. Może jestem zaślepionym fanem Sony, może przeceniam geniusz ludzi odpowiedzialnych za takie gry, jak Shadow of the Colossus, serię Jak & Daxter, God of War czy nieśmiertelne Kilzone, o MGS-ach nawet nie wspominając, ale na szczęście chyba dzięki nim mogę spać spokojnie. A rewolucja jest nam potrzebna. Jest masa rzeczy, która powinna odejść ze starą generacją konsol i jeszcze większa, która powinna w końcu nadejść.

Wywołany ostatnio do tablicy we wstępie do recenzji, nie wychodzący najlepiej w praniu, jakże często krytykowany podział na poziomy trudności w grach, powinien w końcu zostać radykalnie zmieniony. Wspomniane wcześniej Kilzone, zależnie od poziomu trudności, to są dwie różne gry. Czy nie jest to wkurzające? Dlaczego ja, grając na hard, mam poznać geniusz ekipy odpowiedzialnej za tę super pozycje, a koło grający na lajcie już nie. Albo strasznie wyśrubowany poziom trudności w Devilu. I jak tu się potem dziwić, że koło potem „wyrasta” z grania?

Jedźmy dalej. Prawie magiczne słowo – pełna interakcja w świecie gry? Prawie rok temu, w numerze 84, Coco opisał jedenaście rzeczy, których oczekuje od next-genów. Z każdym punktem zgadzam się w stu procentach. Wprost nie mogę się doczekać. Nawet więcej, nie wyobrażam sobie nowej generacji gier bez tych usprawnień. To obowiązek, jaki stoi przed ludźmi odpowiedzialnymi za tworzenie gier. Chciałbym, aby po odpaleniu next-gena, moja szczęka wylądowała na podłodze, i to nie z powodu braku oryginału w jamie ustnej, a z powodu nowego rodzaju doznań, jakie powinna wnieść ta nowa generacja. Niech nas w końcu zaskoczą.

Decydenci konsolowej branży próbują nam wmówić, iż ten krok technologiczny jaki się dokonał – mowa o silniejszych bebechach – jest właśnie tą zapowiedzianą rewolucją. Totalna bzdura. Rewolucje zrobią gry, uwolnione z ograniczeń sprzętowych. Gry, które będziemy przeżywać, jak najlepszą książkę, czy film. I to one mają przyciągać jak największe rzesze ludzi do gier. Wiem że na obecnej generacji też trafiały się takie tytuły, ale jak na mój gust zbyt rzadko. Mam nadzieję, że zwiększone możliwości techniczne konsol dołożą swoją cegiełkę do przekazu, jaki niesie fabuła. Ja wiem, że dobra gra obroni się skromniejszą szatą graficzną, umownością pewnych rozwiązań w konstrukcji leveli itd, lecz te prawa obowiązywały na obecnej generacji, teraz są chyba już nieaktualne. Wyobrażacie sobie Shadow of the Colossus w wysokiej rozdzielczości? Magiczne 1080p, do tego ogromna, pełna szczegółów widoczność, bajeczna animacja i powinniście mi chyba przyznać rację. Nie? To zmieńcie hobby.

A wracając do tematu, dlaczego piszę o mojej emeryturze gracza. Mam nadzieję, iż nie muszę szukać sobie nowego hobby na stare lata. Że w nowej rzeczywistości będę miał w co grać na nowej konsoli, i to nie w gnioty, a w tytuły zrywające tupeciki z głów. Bo z wszystkich znaków na ziemi i niebie można wyczytać, iż wielcy branży chcą sprawić, aby grało nas coraz więcej i co najważniejsze: dłużej. Żadnego wyrastania. Zaczniesz w wieku przedszkolnym, a skończysz dopiero, gdy się robaki o Ciebie upomną. No i spoko. Jedno co na pewno dobre z tego wyjdzie, to w końcu rozmawiając o grach w miejscu publicznym, a nie będąc już w wieku kiełkowania zarostu, ominą Cię ironiczne spojrzenia otaczających ludzi. Oni najzwyczajniej w świecie będą rozmawiać o tym samym. I to bez względu na wiek.

T.L. ■■

PS: Buszując po internetowych sklepach w poszukiwaniu taniej gierki do kupienia, znalazłem mini-recenzję Shadow of the Colossus wystawioną przez jakiegoś klienta jednego ze sklepów. Wiecie co gostek napisał? „można godzinkę pograć..” I wystawił notę 7. Rany, w takich chwilach zastanawiam się, po jakiego diabła pisać coraz lepsze gry? Rozwój gier powinien zatrzymać się na etapie Pac-Mana.

# RPGAMER

## CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

**Witam ponownie w RPGamerze. Tak jak zapowiadałem miesiąc temu, przyglądam się dzisiaj zapowiedziom gier RPG na Wii, nie jest tego dużo, ale warto się rozejrzeć. Zapraszam do lektury. // Dagon rpgamer@neo-plus.pl**

Bez względu na to, czy można sobie Wiilotem pomachać na do widzenia, czy też kręcić nim kółka i strzelać do wazoników – prawda jest jedna: Bez RPG nie można zawojować rynku gier video. Czy dzieciaczek Nintendo, nawet ten najbardziej zdziwaczały, może coś nam zaoferować? Dwuekranowy DS udowadnia, że jak najbardziej da się na innowacyjnej konsoli wydawać tony fabularnego stuffu. A jak to jest z Wii? Teraz, na progu naszych domów staje decyzja – kupić sobie zabawkę Nintendo, czy może kombajn elektroniczny Sony lub Microsoftu? Z tego powodu pogrzebałem sobie troszkę w zapowiedziach wydawniczych, by sprawdzić, czy możemy liczyć na pełne wsparcie systemu grami fabularnymi. Przejdźmy więc do lustracji.

### The Legend of Zelda: Twilight Princess

Na sam początek zalewani jesteśmy litrami bitej śmietany, słodkiej i puszystej. The Legend of Zelda: Twilight Princess to po prostu wymarzony tytuł startowy dla nowej konsoli Nintendo. Nie trzeba fanom tłumaczyć, za co kochamy Linka, ale warto zaznaczyć, że właściciele GameCuba zaliczyli przez to duży poślizg z zakupem tego tytułu na Kostkę. Tymczasem my absolutnie nie przejmujemy się właścicielami GameCube'ów i bezwstydnie podniecamy się przygodami szpiczastouchego na Wii. Dodatkowe funkcje „pilota" sprawiają, że stoi przed nami zupełnie inna gra. Wymachiwanie mieczem, celowanie z łuku, łowienie ryb – wszystko to czeka tych, co nie boją się przerwać postępującego procesu zaniku mięśni. Grę przygotowuje samo Nintendo, to oni potrafią wycisnąć z własnego sprzętu najlepsze soki, poza tym seria nigdy nie zawiodła i można liczyć na prawdziwą ucztę dla oczu (jak na warunki konsoli) i uszu. Zelda nie jest czystym przedstawicielem RPG, ale czerpie z gatunku bardzo dużo i opiera się na podstawowych zasadach rządzących fabularnymi produkcjami. Wrzucam ją więc do worka: „must have", choć pojawiły się opinie, że sterowanie jest... Dziwne. Tak czy inaczej – nie mogę się doczekać.

### Fire Emblem: The Goddess of Dawn

Wielkie oczy, małe usta, kolorowe włosy, czyli gry, za które Japończycy oddają dusze diabłu. Typowe jRPG musiało się znaleźć w dzisiejszym wydaniu RPGamera. Trafiło na Fire Emblem. Co więcej, jest to gra, która wydaje się nie korzystać w ogóle z rewolucyjnych funkcji pilota Wii, w zamian sterujemy normalnym padem i dokładnie tak, jak w poprzednich częściach. Nieco ładniejsza od poprzedniczki, zaprezentowana została w postaci dwóch grywanych dem. Typowo ofensywna akcja w podziemiach, oraz misja obronna zamku. Wszystko oparte na znanych patentach serii, ze szczyptą taktycznego myślenia i planowania. Wciąż pojawiają się te słynne i niepotrzebne pauzy przed egzekucją ataku, ale widać, developer chce się wybić i pokazać, że zacinanie gier można też zaplanować jako koncepcyjny element gry. Brawo. Cały czas jest to gra w podświetlane pola i osobne animacje uderzeń, z cell shadową grafiką i całkiem miłym wykonaniem. Kamera mocno oddalona pokazuje postacie z lotu ptaka – dla taktyków sama słodycz.

### Dragon Quest Swords: The Masked Queen and The Tower of Mirrors

Square Enix odgrzebuje pomysł z telewizyjnej gry Kenshin Dragon Quest, gdzie gracz mógł urządzeniem stylizowanym na miecz ciąć wrogów pojawiających się na ekranie telewizora. Gra była niestety bardzo ograniczona, można było machać mieczem tylko w ośmiu kierunkach i to tylko w jednej płaszczyźnie. Tym razem, dzięki pilotowi Wii możemy nawet wykonywać ruchy w całej przestrzeni, z cofaniem się, blokowaniem, dźganiem wrogów i cięciem ich na małe plasterki. Gra jest kolejną odnogą głównej linii serii Dragon Quest i z trudem można ją zaliczyć do grona gier RPG, bowiem więcej w niej jest elementów czysto zręcznościowych, niż wyznaczników gatunku fabularnego. Co prawda możliwe jest levelowanie postaci, ale jest to bardzo prosto rozwiązane. Tym razem dzięki Wiilotowi możemy wykonywać dużo więcej manewrów, z cofaniem się, blokowaniem, dźganiem wrogów i cięciem ich na małe plasterki włącznie. O ile Kenshin był odwzorowaniem oryginalnej fabuły pierwszego DQ, tak już Dragon Quest Swords stawia na zupełnie nową historię, która prawdopodobnie dotyczyć będzie znanego fanom serii lustra Ra. Grafika wygląda estetycznie i miło, można powiedzieć, że to jedna z ładniejszych gier na Wii, co wydaje się całkiem normalne, skoro grę robi Square Enix. Teren ładnie wymodelowany, dobrze animowane stwory, cienie płynących leniwie chmur suną po ziemi, wszystko tak, jak powinno być. W grze mamy do czynienia z widokiem pierwszej osoby, dzięki czemu nasze ataki łatwiej się wykonuje. Można powiedzieć, że zapowiada się bardzo ciekawy, zręcznościowy RPG z przemiodnym szatkowaniem wrogów, ale trudno mimo wszystko wyrokować, czy gra rzeczywiście da tyle radości, ile zapowiadają bossowie Square Enix.

### Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers

O tym tytule Square Enix wspominam tylko szczątkowo, bowiem jak do tej pory nie wiadomo nic konkretnego o samej grze. Będzie to prawdopodobnie sequel wydanego na GameCube Final Fantasy: Crystal Chronicles, z tą różnicą, że ma mocno wspierać funkcje ruchowe pilota Wii. Krótki trailer z E3 2006 pokazuje tylko fragmenty steam-punkowego świata z latającymi machinami, działami i postacią przypominającą bohaterów FF z GameCube'a. Wszystko, to animacje CG, które o samej grze nie mówią absolutnie nic, poza faktem, że kryształy będą odgrywać w fabule ważną rolę. No, ale coś się tam robi i mam nadzieję, że właściciele Wii dostaną ciekawą grę od giganta jRPG.

I to wszystko? Na to wygląda, pozostałe produkcje albo podane są tylko w formie niewiele mówiących tytułów, albo są ukryte w studiach developerskich firm, które czekają na odpowiedni czas, by je ujawnić (jak choćby Sword of Legendia od Namco Bandai, o którym wiadomo, że... kiedyś będzie). Nie wygląda to dobrze, jeśli chcecie pograć w jedyny i słuszny gatunek gier, to Nintendo Wii raczej nie zaspokoi Waszych apetytów, a to, co jest...cóż, może skusi niejednego, w końcu nowa Zelda dostaje fenomenalne oceny w światowej prasie (średnia 9,5/10) i w wielu serwisach.

### >> Final Fantasy XIII

Na koniec jeszcze jedna mała informacja dla fanów serii Final Fantasy. Otóż Tetsuya Nomura i Motomu Toriyama zaczynają już śpiewać w prasie o Final Fantasy XIII. Jak się dowiedziałem, najnowsza odsłona telenoweli nowej generacji gotowa jest już w ...3 procentach. Nie zdziwiłbym się, gdyby się okazało, że całe 3 procent to ten trailer, który, jak wiemy, w części składa się z fragmentów silnika White Enginie, na którym hulać ma gra. Istnieje możliwość, że za miesiąc pojawi się nowy materiał promujący grę i kilka informacji o bohaterach tejże produkcji. Cieszycie się? ■■

# Cool STUFF

## AKCESORIA I GADŻETY

sprawdziliśmy

### DriveFX

- skąd: www.ultima.pl
- cena: 349 zł

Logitech jak zawsze stoi na straży jakości naszej zabawy z konsolami i dostarczył na rynek kierownicę do Xboxa 360 – DriveFX. Jeśli lubicie kierownice w wyścigach, śmiało możecie inwestować – to dobry produkt, z force feedbackiem, pedałami oraz wszystkimi przyciskami dostępnymi na padzie wbudowanymi w kółko, włącznie z guide button. Ciekawostką jest możliwość podłączenia headseta do kierownicy – w końcu nie ma to jak wyzwiska i komentarze w PGR3, prawda?

sprawdzimy

### Solar Charger

- skąd: www.ultima.pl
- cena: 159 zł

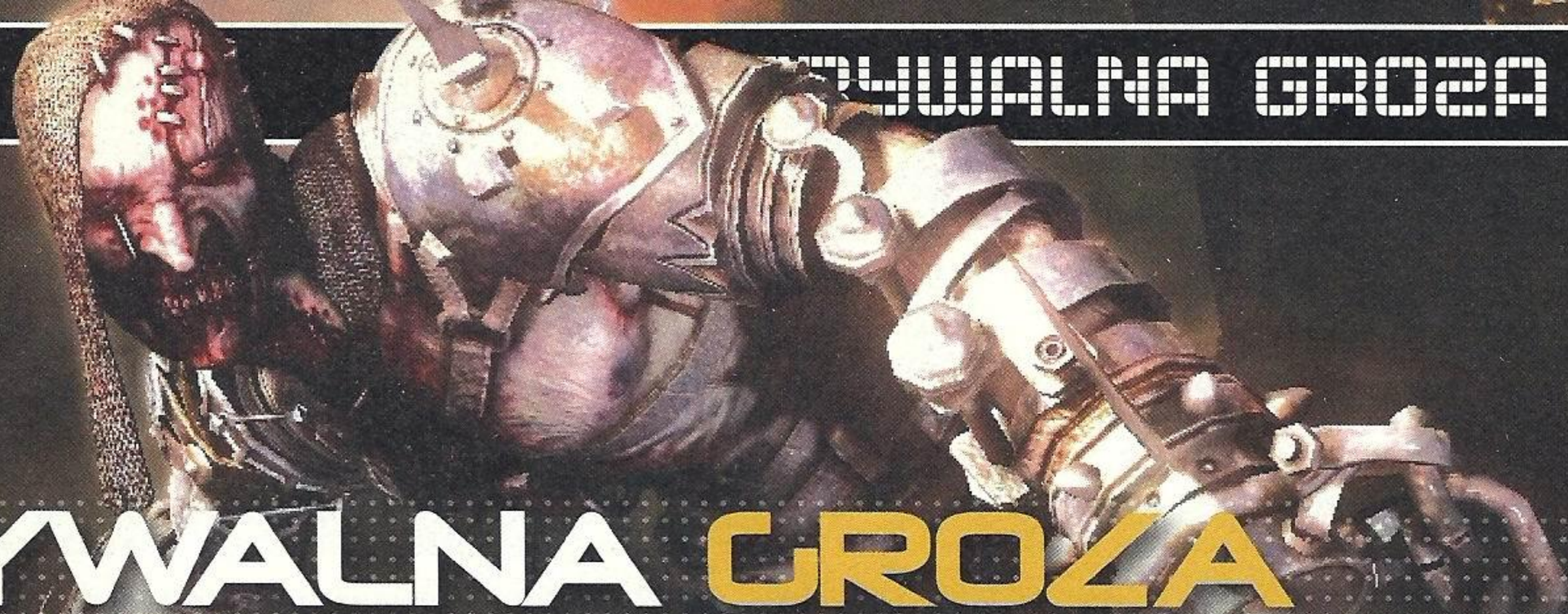
To coś zdecydowanie jest chłodne. Oto niezwykle przypominająca GameBoya Advance SP ładowarka do GBA, DSa oraz PlayStation Portable. Wybieracie się na wakacje do ciepłych krajów i macie dość ciągłego wyłączania się konsoli w połowie jakiejś fachowej gry? Wystarczy wystawi to cudo na słońce, a po 4 godzinach będzie w stanie zasilić przenośną konsolę mocą 1800 mAh, ze swojej litowo-jonowej baterii. Co ciekawe, producent podaje, że urządzeniu nie potrzebne jest słońce – łyka energię także podczas zachmurzenia lub ze sztucznego światła. Nad polskie morze też się nada...

chcemy sprawdzić

### XFPS 360

- skąd: www.teamxtender.com
- cena: 39 euro

Niebawem do sprzedaży trafi przefachowa przejściówka pozwalająca podłączyć do Xboxa 360 mysz i klawaturę – dla fanów fps'ów, którzy cierpią z braku tych urządzeń, jak znalazł. Ciekawe jednak, czy sprawdzi się to w konsolowych grach, nie optymalizowanych przecież pod tym kątem. Drugą ciekawą opcją, poza dodatkowymi portami USB, jest gniazdo pozwalające podłączyć joypad od PlayStation 2 – poularnego Dual Shocka! Co powinno przynieść niemałą radość wszystkim fanom PESa, którym joypad do X360 po prostu nie przypasował.



# GRYWALNA GROZA

**Witajcie ponownie. Odzew na mój apel o nadsyłanie propozycji najstraszniejszych scen w historii gier przekroczył me najśmielsze oczekiwania i zrobił na mnie tak wstrząsające wrażenie, że aż zapomniałem na wstępie rzucić głupkowatym tekstem o nędznych śmiertelnikach i otchłaniach piekieł. //groza@neo-plus.pl**

Z całej Polski, co ja mówię, z całego cywilizowanego i niecywilizowanego świata (ponoć ONZ specjalnie obdarował kilka zuluskich wiosek podłączonymi do netu PC-tami, żeby mieszkańcy mogli zagłosować na swych faworytów) napłynęły tysiące zilionów maili. Tłumy oszalały, politycy uściskali sobie gratulująco prawice, czirliderki połamały sobie karki w szaleńczych akrobacjach, ja zaś trzęsącymi się ze wzruszenia paluchami począłem spisywać ostateczną listę najbardziej dreszczogennych scen jakie pojawiły się dotąd w grach. W ten sposób powstał monumentalny artykuł, mający w zamierzeniu zająć większość nowego numeru N+.

Niestety, pies mój (niech imię jego będzie na wieki przeklęte) potrącił kabel zasilania posyłając owoc katorżniczej pracy w niebyt. Oto więc lista, którą zmyślitem na pół godziny przed deadline'em.

### 20 – PALPITACJE (The Thing)

Jest coś (nomen omen) niezaprzeczalnie niepokojącego w pomieszczeniu badawczym wypchanym martwymi ciałami. Stanowią one makabryczne świadectwo wydarzeń, których gracz może się w tym punkcie rozgrywki tylko domyślać. Najciekawsze jednak następuje, kiedy zbliżymy się do jednego z biurek, przy którym siedzi zmasakrowany nieszczęśnik. Nagle kamera wykonuje najazd na jego zmaltretowane ciało w akompaniamencie bijącego rytmicznie serca. Po czym wszystko, oprócz pulsu grającego, wraca do normy,

### 19 – KREW I GOLIZNA (Dreamweb)

W porządku, głos czysto sentymentalny. W dzisiejszych czasach te śmieszne rozpikselowane ludziki mogłyby wywołać w graczu jedynie pusty śmiech. Wówczas jednak scena, w której seryjny zabójca (w tej roli gracz) zabija nagą (tak, dosłownie nagą, jedynie w niektórych krajach ukazała się wersja ocenzurowana) parę w ich własnej sypialni. Intensywne.

### 18 – GRZECHY PRZESZŁOŚCI (The Suffering)

To wcale nie snucie się po zniszczonym zakładzie karnym i wyskakujące znienacka potworki podnosiły tętno podczas grania w The Suffering. Momentami, w których gracz mógł podskoczyć ze zdenerwowania, były przebłyski podświadomości Torque'a, w których do głosu dochodziła, zamordowana przez naszego bohatera, jego własna rodzina.

### 17 – GODZINY ODWIEDZIN (Blair Witch vol. I)

Jako pani detektyw przyjeżdżamy do zabitego dechami Burkitsville, w którym doszło do morderstwa. Cały dzień spędzamy na łażeniu po sennym (żeby nie rzec – uśpionym) miasteczku, aż w końcu, z zapadnięciem zmroku, udajemy się do lokalnego aresztu w celu przesłuchania podejrzanego. Szeryf odwrócony do nas plecami wydaje się nie zwracać na nas uwagi. Dopiero gdy podejdziemy bliżej, a kamera nagle pokazuje zdeformowany, najeżony kłami pysk tego, czym był niedawno stróż prawa, robi się gorąco. Od tego momentu gra już nie popuszcza.

### 16 – LECZENIE WAD WZROKU (Harvester)

Harvester był swego rodzaju eksperymentem – ile jak najbardziej niesmacznych, makabrycznych, czy po prostu obrzydliwych scen zmieścić można w jednej przygodówce. Jak się okazuje – całkiem sporo. Dziś gra wygląda raczej mało okazale, a okaleczone kompresją, rozpikselowane filmy raczej śmieszą, niż obrzydzają, ale kilka scen nadal potrafi wzbudzić lekkie wzdrygnięcie. Do takich należy np. mamusia wciskająca leżącemu w kołysce niemowlęciu zakrwawione gałki oczne w puste oczodoły.

### 15 – PORA KARMIENIA (Phantasmagoria)

Bodajże pierwszy horror z digitalizowaną grafiką i aktorami z krwii i kości załapał się na listę niekoniecznie dzięki pionierskiej i swego czasu szokującej scenie „gwałtu' w ubraniach. Duże większe wrażenie robiły retrospekcje przedstawiające szalonego iluzjonistę poddającego swe kolejne małżonki wymyślnym torturom. Najmniej przyjemnie oglądało się scenę, w której niejaka Regina jest przymusowo karmiona przez pokaźnych rozmiarów lejek świńskimi wnętrznościami. Nieszczęsna umiera zadławiona.

### 14 – PODGLĄDACZ (Silent Hill 2)

Pierwsze pojawienie się na liście jednego z dwóch najpopularniejszych horrorów w historii gier, i zapewne najbardziej popularnego potwora. Fakt, Piramidogłowemu trudno odmówić charyzmy. Dla mnie jednak najbardziej niepokojącym jego występem w SH2 było jego pierwsze pojawienie się, kiedy tylko stoi i wgapia się w gracza zza krat. Aż chce się wydrzeć „Czym ty jesteś i o co ci właściwie k**** chodzi?"

### 13 – /SHE-BEE-TOH/ (Forbidden Siren)

Cokolwiek nie sądzić o samej grze, trzeba przyznać, że przeciwnicy w formie shibito stanowili oddech świeżego powietrza po ślamazarnych zombiakach, wystawiając przyzwyczajenia graczy na ciężką próbę. Najstraszniejszym momentem Forbidden Siren było chyba właśnie zdanie sobie sprawy z możliwości goniących nas pokrak i z ich niesamowitego uporu w pogoni za graczem.

### 12 – POBUDKA (Resident Evil Remake)

A jeśli już mowa o przyzwyczajeniach graczy – żaden konsolowy horror nie zakpił z nich tak pięknie, jak remake pierwszego RE na GameCube. Chyba każdy weteran jedynki podskoczył z przerażenia, kiedy utłuczony jakiś czas temu dobrotliwy zombiak nagle ni stąd ni zowąd zrywał się na nogi i rzucał w szaleńczy pościg za graczem, jako zmutowany Crimson Head.

### 11 – SPÓJRZ ŚMIERCI W OCZY (Resident Evil)

Chyba najsłynniejsza scena najsłynniejszego survival horroru wszechczasów. Spotkanie oko w oko (dosłownie)

DREAMWEB

HARVESTER

z pierwszym zombie, podczas którego kamera wykonuje dynamiczny najazd na jego zbielałą gałkę oczną. Dodatkowego dreszczyku dodała swego czasu plotka, jakoby Capcom wykorzystał zeskanowane oko autentycznego nieboszczyka.

### 10 – CIEKAWY PUNKT WIDZENIA (Clive Barker's Undying)

Jednym z oryginalniejszych rozwiązań zastosowanych w tym rewelacyjnym fps'ie była moc nazwana „scrying." Po jej użyciu gracz zaczynał widzieć otoczenie takim, jakim w istocie było, zauważał sceny z przeszłości, dostrzegał istoty nadprzyrodzone. Jednym z lepszych momentów na zastosowanie tej umiejętności była wizyta w korytarzu pełnym obrazów rodzinnych szalonej rodzinki Covenantów. Można było wówczas ujrzeć prawdziwe oblicze przedstawionej na zbiorowym portrecie familii. Spooky.

### 09 – TOILET HUMOR (Silent Hill 2)

Drugi występ SH2. W więzieniu Toluca, w pewnym momencie graczowi może się zdarzyć zajrzeć do damskiej toalety. W pomieszczeniu nie ma zasadniczo nic ciekawego, ale wystarczy zapukać w zamknięte drzwi kabiny i odejść kilka metrów, by usłyszeć... No właśnie. Ciarki na plecach murowane.

### 08 – WELCOME HOME (Sanitarium)

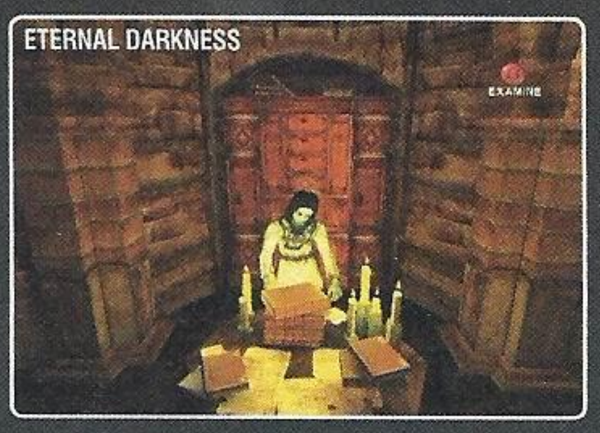
Czcigodny klasyk wirtualnego horroru koncentrujący się na jak najdotkliwszym zdewastowaniu psychiki gracza. Pamiętnych scen w nim bez liku, aczkolwiek największe wrażenie robi chyba sam niesamowicie intensywny początek historii, kiedy to nasz bohater, Max, budzi się w przegniłej, gotyckiej wieży zakładu psychiatrycznego. Ciemność, absurdalnie zachowujące się postacie w szpitalnych pidżamach, ktoś siedzi w kącie nerwowo drapiąc się po całym ciele, inny stojąc przy ścianie rytmicznie wali o nią głową (a plama zastygłej na kamieniach krwi sugeruje, że to dla niego nie pierwszyzna), nad wszystkim zaś unosi się przejmujący skowyt syreny alarmowej.

### 07 – TAŃCZĄCY Z WARIATAMI W CIEMNOŚCI (Shadowman)

Bez wątpienia najciekawszymi momentami w pamiętnym dziele Iguana Studios były walki z bossami, w role których wcieliła się grupka seryjnych morderców. Do najciekawszej konfrontacji dochodzi w zaciemnionym pomieszczeniu, naszym rywalem zaś jest degenerat posługujący się noktowizorem. Ładny tribute dla „Milczenia Owiec" i zarazem trzymający w napięciu fragment gry.

### 06 - SZUBIENICA I KROKI (Silent Hill 2)

Ponownie SH2 i ponownie zakład karny. Gdy po raz pierwszy wszedłem do wielkiego pomieszczenia, spodziewałem się czegoś wielkiego i niebezpiecznego, bossa skleconego z szubienicy, gromady potworów, cokolwiek. Nie ma tak dobrze. Obszar zostawia w spokoju nasze




ekranowe alter ego, a skupia się na psychicznym maltretowaniu samego gracza. Ograniczone pole widzenia i te przeklęte odgłosy, ni to tupot, ni kroki, dochodzące gdzieś spoza granicy widoczności. Kwintesencja dyskomfortu psychicznego.

### 05 – SNIP (Clocktower)

Chcielibyście zostać zamknięci na ograniczonym terenie, bez żadnej broni, w towarzystwie psychopatycznego karła wyposażonego w parę monstrualnych nożyc? Siedzieć skuleni w szafce nasłuchując tego cholernego dźwięku? Snip, snip, snip... Ja też nie. Po kilku sesjach z tą hardkorową odmianą zabawy w chowanego szczęk nożyczek kuchennych już nigdy nie zabrzmi tak, jak kiedyś.

### 04 – OINK OINK (Manhunt)

Najbardziej intensywna scena w niesławnym dziecku Rockstar paradoksalnie wpakowana została na sam koniec gry. Tak, jak powyżej, mamy tu do czynienia z odmianą gry w chowanego, tyle że tym razem rolę szukającego przyjął znany i lubiany Piggsy – nagi grubas utaplany w krwi, noszący maskę ze świńskiego łba. Aha, zapomniałem wspomnieć, że nasz ulubieniec nie rozstaje się ze swą ukochaną piłą łańcuchową. Mieszanka cichego pokwikiwania i warkotu piły stanowi idealny podkład dla walki o przetrwanie. Tyle że tutaj musimy na dodatek zakraść się cichcem do szukającego nas psychola i umieścić odłamek szkła w jego tętnicy. Milutkie.

### 03 – TŁUCZONE SZKŁO (Resident Evil)

Tak, oto i ona. Scena, w której milionom podskakujących na fotelach graczy pady wypadały z rąk. Podgnite dobermany wskakujące przez okno nie są może mistrzostwem suspensu, ale jako tak zwane „WTEM!" czyniły cuda.

### 02 – SZUM (Silent Hill)

Jest i pierwszy Silent. Moment, który znalazł się na drugim miejscu naszej listy jest jednocześnie pierwszym, w którym gracz odkrywa stały element serii – radio. Chwila, w której zdajemy sobie sprawę do czego służy odbiornik i o czym informuje nas nasilający się szum, stanowi początek prawdziwej „zabawy" z Silent Hill.

### 01 – OSTATECZNY LĘK KAŻDEGO GRACZA (Eternal Darkness)

Karty z nożycami, zombie i piski dochodzące z kibla nie mogą się równać z najbardziej sugestywnym, bo sprawiającym wrażenie ingerencji w nasz, rzeczywisty świat, patentem w grze video. Kiedy poziom poczytalności Twej postaci spada do zera, a konsola nagle, ni stąd, ni zowąd, zaczyna pozornie kasować Ci zawartość karty pamięci... Rzucasz się odruchowo do przycisku „power"... Wyrażenie „wczuć się w grę" nabiera zupełnie nowego znaczenia. ■■ DrMax

# SATURN

## 32-BITOWY MONSTER SEGI

### DWA TAKIE PROCESORY

W skrócie – Saturn to 32-bitowa konsola, która miała podbić świat gier. 32-bitowy potwór łykający osiągnięcia takich „leszczy", jak SNES, 3DO, Jaguar, a nawet MegaDrive wraz z nieprzyzwoicie drogą przystawką 32X. Sega długo i dokładnie pracowała nad procesorami graficznymi, płytą główną, pamięcią, napędem CD – no po prostu każdym jednym podzespołem, który składał się na konstrukcję konsolowego lidera.

Mówi się, że Saturn projektowany był głównie pod kątem gier 2D, a więc ręcznie rysowanych mordobić, scrollowanych shooterów i platformówek, a skośnookim inżynierom średnio widziało się granie w pełnym trójwymiarze. Problem pojawił się dosłownie na miesiąc przed premierą Saturna, kiedy ci sami inżynierowie zobaczyli, do czego zdolne będzie Sony PlayStation. Mimo iż obie konsole miały zbliżoną moc – Sony stawiało przede wszystkim na granie w trójwymiarze, Sega zaś projektowała sprzęt pod zabawę dwa de. W ostatniej chwili w oddziale błękitnych zapadła decyzja o przebudowie płyty głównej i dodaniu jeszcze jednego procesora (Hitachi SuperH-2), który poradzi sobie z generowaniem dostatecznej ilości trójwymiarowych wielokątów. Tak nagła decyzja, podjęta dosłownie tuż przed ostatnim gwizdkiem, sprawiła, że od tego momentu, aż do końca swego życia Sega Saturn borykała się z dwoma problemami. Po pierwsze, zmieniona w ostatniej chwili specyfikacja średnio spodobała się developerom, którzy musieli na nowo uczyć się wykorzystywać potencjał urządzenia. Skutek? Pierwsze tytuły wyglądały mega żenująco (Virtua Fighter to zbitek nieotekstu-rowanych wielokątów) i nie miały szans, aby nawiązać walkę z fantastycznym line'upem PlayStation. Tekken, Battle Arena Tohshinden, Ridge Racer – słynne super trio skutecznie dławiło takie „podrygi", jak Virtua Fighter, czy Daytona USA. Długo, naprawdę długo należało uczyć się architektury zmienionego Saturna – chyba tylko jeden (nie bójmy się użyć tego słowa – JEDEN) wewnętrzny oddział Segi – AM2 okiełznał jej moc w stu procentach.

Druga sprawa to cena konsoli. Dodatkowy procesor główny nie wziął się z powietrza, a jego koszt ponieść mieliśmy my – gracze. Konsola zadebiutowała 22 listopada 1994 roku w cenie 44800 jenów (399 dolarów). Sprzedawała się nieźle, fakt, ale tylko do momentu premiery Sony PlayStation, które nie tylko było łatwiejsze w programowaniu, ale kosztowało całe 100 dolarów mniej. Nietrudno domyślić się, że od grudnia 1994 wykres sprzedaży Saturna zaczął drastycznie opadać. Co z tego, że w ciągu pierwszych dwóch tygodni sprzedano go blisko 2,5 miliona egzemplarzy, skoro od 3 grudnia 1994 pałeczkę pierwszeństwa przejęło Sony. I tak jest do dziś.

Na temat skomplikowanej architektury konsoli wypowiedział się sam Yu Suzuki – dla jednych kultowy człowiek, dla innych – zaginiony guru. „Jeden potężny procesor byłby o niebo lepszym rozwiązaniem, niż dwa pracujące w kooperacji. Nie wszyscy informatycy potrafią programować dwie jednostki główne równocześnie – wydaje mi się, że jeden na stu developerów zdolny będzie wycisnąć z Saturna prawdziwy potencjał". I wiecie co? Wesoły Suzuki miał rację. Przez następne dwa lata 27-osobowa ekipa Segi była jedynym zespołem, który zaopatrywał Saturna w gry (dobre gry), a to niewiele przy blisko setce developerów, którzy pracowali nad „dopieszczaniem" PlayStation.

Saturn był mocarnym sprzętem, ale dwa procesory główne i sześć koprocesorów to architektura maksymalnie pogmatwana technicznie i ekstremalnie droga w produkcji. Co gorsza cena nie mogła za bardzo spaść, gdyż część podzespołów wyszła już z produkcji i należało je specjalnie zamawiać, co oczywiście zwiększało koszty. Gdyby nie dodatek w postaci drugiego Hitachi SH-2, Saturn miałby mocno ograniczone możliwości 3D, ale dosłownie kipiałby dwuwymiarowym potencjałem. Po przebudowie, 32-bitowa Sega była dobra do wszystkiego i niczego – z pewnością nie każdy programista mógł powiedzieć, że ją rozgryzł. Winna była temu sama Sega. Przekombinowana architektura konsoli sprawiła, że developerzy nigdy nie otrzymali od błękitnych dobrych i kompletnych narzędzi do pisania gier. Zgodnie z tym, co mówił Yu Suzuki, twórcy w ogóle darowali sobie pracę z dwoma procesorami i skupiali się raczej na jednym z nich. I tu błąd, ponieważ oba scalaki dzieliły tę samą płytę główną, pamięć i pozostałe koprocesory. Nieudolne programowanie Saturna sprawiało, że jeden procesor główny czekał, aż drugi wykona swoje operacje, a to z kolei wiązało się z lagami, przestojami, pogorszeniem jakości grafiki, dźwięku i ogólnie – odbioru gry. Widać to było niemal w każdej grze, która ukazała się na Saturnie i PlayStation. Loaded, WipeOut XL, Tomb Raider, Destruction Derby, Alien Trilogy... wymieńcie dowolną grę multiplatformową, a PlayStation zawsze górowało nad kaszlącą Segą.

Dosyć późno, bo dopiero w 1997 roku nieliczne teamy developerów rozgryzły wreszcie działanie dwóch procesorów Saturna. Jednym z takich zespołów było Lobotomy Software – firma, która skonwertowała na konsolę Segi Duke Nukem 3D wraz z pierwszym Quake'iem. Efekt? Gry śmigały lepiej, niż na jakiejkolwiek innej platformie – te same konwersje wykonane na PS one nie dorastały im do pięt!

Najpiękniejszych gier Saturn doczekał się (tradycyjnie już dla wszystkich generacji konsol) w końcówce swojego żywota. Panzer Dragon Saga i Burning Rangers to gry, obok których nikt nie mógł przejść obojętnie! Nieprawdopodobne efekty eksplozji, przezroczystych dymów, ostre tekstury, płynna jak roztopione masełko animacja... Gdyby z takimi tytułami Saturn pojawił się na starcie, być może dziś na okładce Neo Plus zobaczylibyście Saturna 3... Niestety, katastrofalnie zakręcona architektura sprawiła, że w szybkim czasie Saturn stracił wszystkich developerów third-party – podstawę tej branży. W końcówce żywota Saturn nie był w stanie wygrać cenowej wojny ani z PSX, ani z Nintendo 64. Sega proponowała co prawda bardzo atrakcyjne bundle packi z grami, ale do każdego zestawu błękitni dopłacali krocie. Podsumowując. Pomysł był, potencjał był, zaplecze było, tylko... ten jeden mały procesor tak wiele zamieszał.

■■ Matt

### KUPUJESZ?

**W przypadku Segi Saturn nie ma potrzeby przekopywania zagranicznych aukcji internetowych. Sprzęt umarł raptem kilka lat temu, dlatego spore grono rodaków w dalszym ciągu proponuje go za naprawdę niewielkie pieniądze. Saturna można wyjąć z allegro nawet za 90 złotych, choć widziałem zestaw konsola + dwa pady + dwie gry + kabel RGB za 120 zł. Niewiele! Cena gier również jest zjadliwa – najdroższe egzemplarze schodzą za 30-40 złotych. Saturn jest jeszcze ciepły – nie zapominajmy, że są w naszym kraju ludzie, którzy bawią się i nadal bawić się będą starym jak świat PSXem. Za stosunkowo niewielkie pieniądze możecie sprawdzić jego największego konkurenta.**

# SYSTEMSELLERY

**Obok Sony, także Sega wychowała swoje pokolenie graczy. Wspominając Saturna, nie sposób zapomnieć o sześciu sprzedawcach systemu.**

**NIGHTS: Into Dreams** – pierwsza gra w historii Segi, która **WYMAGAŁA** analogowego joypada. Zabawa podobna była w założeniach do Sonica (scrollowany platformer), ale cała akcja toczyła się w przestworzach. Graficznie biła na głowę cały dorobek Saturna – przyćmiewała również co bardziej ambitne projekty na PS one. Nights to senny duszek, który ratuje z opresji dwójkę przypadkowych dzieciaków. Latając po świecie snu, zbiera świecidełka i odblokowuje bonusy, a wszystko przy akompaniamencie jednej z najlepszych ścieżek dźwiękowych 32-bitowej ery gier!

**VIRTUA FIGHTER 2** – przykład tego, jak zespół AM2 konsekwentnie dążył do perfekcji. Pierwszy Virtua Fighter był zwykłym zlepkiem wektorów i polygonów – drugi zaś okazał się pięknym łabędziem. Doskonały i dopracowany w najdrobniejszym szczególe system walki, kapitalnie wymodelowani zawodnicy, prawdziwe style walki, szybka – trzyciosowa jatka i **BARDZO** głęboki system wyprowadzania uderzeń – oto czym na pierwszy rzut oka był VF2. Istnieje spora szansa, że taki model zabawy przypadnie Wam do gustu bardziej, niż propozycje ze strony Tekkena.

## TECHNIKALIA

**Procesor: 2 x Hitachi SuperH-2 7604 32-bitowe RISC | Zegar: 28,6 MHz każdy | Procesory graficzne: VDP 1 (Video Display Processor) 32-bitowy odpowiedzialny za sprite'y, wielokąty i geometrię mogący wyświetlać: 500 000 wielokątów na sekundę oraz 200 000 pokrytych teksturą wielokątów na sekundę. VDP 2 32-bitowy odpowiedzialny za wyświetlanie i przewijanie tła, mogący wyświetlać jednocześnie 5 płaszczyzn | Pamięć: 4 MB ROM, 2 MB RAM, 1,54 MB Video RAM, 540 kB Audio RAM oraz 32 kB podtrzymywane za pomocą baterii | Maksymalna rozdzielczość: 704 x 480 pikseli | Paleta kolorów: 32 000 na ekranie z palety 16,7 mln. | Dźwięk: Yamaha FH-1 22,6 MHz 24-bitowy procesor DSP Pojemność CD: do 700 MB**

**VIRTUA COP 2** – niesamowite pole do popisu dla konsolowej spluwy – wystarczyło stanąć kilka kroków od ekranu, dokładnie wycelować i podziurawić każdego oprycha, który podniósł broń na wirtualnego policjanta. Virtua Cop 2 to nie tylko kupa dobrej zabawy. To także sprawdzian dla Waszej celności, szybkości i refleksu. Wirtualny Gliniarz 2 był i do dziś jest jedną z dum polskich salonów gier – prawdopodobnie tylko i wyłącznie dlatego, że światowy rynek arcade absolutnie Polski nie dotyczy. Tak czy inaczej, jeśli tych dziesięć lat temu miało się Saturna, po prostu nie wypadało nie mieć Virtua Cop 2 razem ze spluwą! Obowiązek.

**GUARDIAN HEROES** – trójka potężnych bohaterów opuszcza karczmę i od tej pory zaczyna się jedno wielkie, szalone pasmo bójek. Zadaniem naszej postaci (lub naszych postaci – zależy w ilu graczy zamierzacie „męczyć" Guardian Heroes) będzie napieranie w prawo i okładanie po gębach nadciągających żołnierzy zła. Klimat gry to przede wszystkim mocarne fantasy, natomiast liczba dostępnych ciosów powali Was na kolana. Chodzone nawalanki 2D zawsze były fajne – w Guardian Heroes dochodzą jeszcze wywalone w kosmos czary, potężne ciosy, rozwidlenia dróg, różne zakończenia dla wskazanych postaci, przepiękna, bajeczna grafika i nieprawdopodobnie mocne filmy anime.

**SEGA RALLY** – rajdowe wyścigi Segi przez wiele lat okupowały pierwsze miejsce popularności i żaden Ridge Racer nie mógł się z nimi równać. Sega Rally była piękna i płynna – była też pierwszą grą, dla której warto było kupić konsolową kierownicę. Poślizgowo-zręcznościowy model jazdy, jaki opracowała Sega, dawał ogromną satysfakcję z zabawy – wchodząc bokiem w zakręt sprawowaliście stuprocentową kontrolę nad każdym pokonanym milimetrem trasy! Zabawa nie kończyła się jednak na tych trzech trasach – celem Sega Rally było stałe poprawianie wyników. Czasem ścięty o jeden milimetr wcześniej zakręt, decydował o znacznie lepszym rezultacie na mecie. Sprawdźcie to!

**PANZER DRAGOON ZWEI** – Sega pokazała, co rozumie pod pojęciem scrollowanego shootera – po tej grze jeszcze długo nie było tytułu, który otarłaby się o geniusz drugiego Panzer Dragoona. Młody chłopak siada na grzbiecie smoka, wyciąga potężną spluwę i przecina niebo ostrzeliwując latające pokraki. Tor lotu smoka jest z góry narzucony – jedyne, co możemy zrobić jako bohater, to rozglądać się dookoła i celować do paskud. Byłoby wspaniale, gdyby Sega popchnęła Panzer Dragoon Zwei (lub dowolną część sagi) na Xbox Live Marketplace. Wydana pod koniec życia konsoli Panzer Dragoon Saga jest jeszcze lepsza. Szkoda, że Sega nie miała Sagi na początku życia Saturna.

## AKCESORIA SATURNA

**Gdyby wojny konsol rozgrywały się na polu akcesoriów, Sega Saturn byłaby światowym liderem we wszelkiego rodzaju przystawkach, kontrolerach, klawiaturach, pistoletach i kablach. Oto one, w telegraficznym skrócie:**

**FLOPPY DISK DRIVE** – napęd dyskietek 1,44 MB, 3.5" do zapisywania danych

**ACTION REPLAY, GAMESHARK** – specjalny cart umożliwiający wprowadzanie do gier kodów (nieśmiertelność, nieskończona amunicja, maksimum kasy, zdrowia)

**KARTA PAMIĘCI** – potężny cart, na którym zapisywało się stany gier. Co ciekawe, Saturn miał 32 kB wewnętrznej pamięci ROM, na której zapisać można było do pięciu save'ów.

**KLAWIATURA MIDI** – muzyczny syntezator wykorzystywany do programu Saturn Music School.

**DENSHA DE GO! CONTROLLER TC-5175290** – specjalny kontroler - wajha wyprodukowany przez firmę Taito, aby sprawnie obsługiwać wirtualny pociąg w grze Densha de Go!

**SEGA SATURN 3D CONTROL PAD** – analogowy joypad powstały w odpowiedzi na pada Nintendo 64, jak dla nas wygląda jak daleki, nieokrzesany przodek pada do Dreamcasta...

**GRIP X CONTROLLER** – mały joypad w kształcie pilota od telewizora, który firma ASCII wyprodukowała głównie z myślą o fanatykach gier RPG.

**SEGA MISSION STICK** – wielki, analogowy kontroler sprawdzający się głównie w symulatorach lotu i oczywiście Virtual On.

**SEGA ARCADE RACER** – pseudo kierownica samochodowa firmy AM2, która najfajniej sprawdzała się w grze Sega Rally 2.

**LINK CABLE** – kabelek umożliwiający łączenie dwóch konsol i grę w multiplayerze. Pojawiło się raptem osiem gier wykorzystujących dobrodziejstwo tego sznura.

**MULTIPLAYER ADAPTER** – tzw. rozgałęziacz, czyli urządzenie, które pozwalało w jeden port joypada wetknąć nawet sześć kontrolerów! Niesamowita zabawa, ale ponownie, gier, które obsługiwały Multiplayer Adapter ukazało się łącznie... dwanaście, przy czym trzy z nich to Bombermany!

**MYSZ** – czteroprzyciskowy gryzoń, przydatny do bawienia się konsolowymi strategiami. Takimi, jak saturnowy Command and Conquer.

**VIRTUA GUN** – spluwa Segi z możliwością automatycznego przeładowywania i wybrania jednej z trzech częstotliwości strzelania. Niezastąpiona sprawa w Virtua Cop 2!

**4M EXPAND RAM CARD** – oto cart z rozszerzeniem pamięci o kolejne 4MB. Dzięki temu scalakowi, dwuwymiarowe mordobicia Capcomu i SNK wczytywały się w mgnieniu oka. Na tym polu nawet PSX mógł się schować.

**SEGA NETLINK** – najprościej powiedziawszy, modem do gry przez internet.

**VIDEO DECODER CARD** – dekoder pozwalający na odtwarzanie formatu Video CD.

# PRENUMERATA, NUMERY

## PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORYTETEM!

### WARIANT 1

**+ GRA + DEMO + GADŻET**

**NOWA!LEPSZA!**

**PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY**

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

### WARIANT 2

**+ DEMO + GADŻET**

**NOWA!LEPSZA!**

**PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY**

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

新プラス NEO PLUS
SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

**NOWOŚĆ!**

# KOLEKCJA N+

### N+ T-SHIRT HEAVY

**CENA: 39.90 PLN**

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Dobry materiał
- Elastyczny ściągacz
- 100% bawełny
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

### N+ BLUZA TRAFFIC

**CENA: 57.99 PLN**

- Megatrwały nadruk, nie do sprania
- Supergruby, dobry materiał
- Długi rękaw, elastyczny ściągacz
- 55% bawełny / 45% polyestru
- Podwójne szwy wykończeniowe
- Koszulki nie kurczą się w praniu, nie rozciągają i nie zmieniają koloru

### N+ CZAPKA CLASSIC

**CENA: 39.99 PLN**

- Różne kolory (pełna oferta online)
- Wyszywane logo
- Regulowany rozmiar (metalowa sprzączka)
- 100% bawełny

**Do ceny gadżetów należy doliczyć koszta przesyłki w wysokości 6 zł bez względu na ilość i wartość zamówienia**

**Więcej kombinacji kolorystycznych i możliwość zamówienia koszulki N+ z własną ksywą w sklepie** FANATYK.PL

# ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

## ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

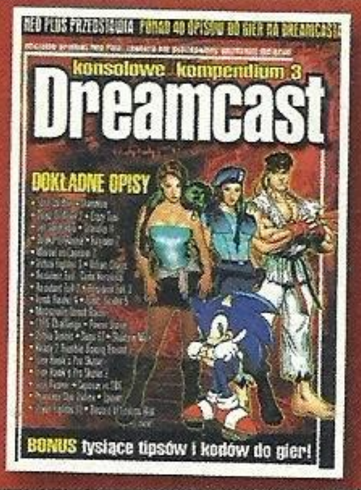
**Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł**
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

**Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł**
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

**Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN**

**KONSOLOWE KOMPENDIUM 1**
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

**KONSOLOWE KOMPENDIUM 2**
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL




**KONSOLOWE KOMPENDIUM 3**
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

## JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

**Prenumerata:**
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

**Kolekcja N+:**
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

**Kompendia:**
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

**Archwiwalne numery Neo Plus:**
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

**W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.**

# FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

## WITAJCIE

**Uzbroiłem się w całą masę rzeczowych argumentów niezbędnych w dyskusji na temat takiej, a nie innej oceny Gearsów i MGS'a, ale Wasze zmartwienia związane z technologicznym aspektem HD ery przyćmiły tak trywialne sprawy, jak oceny gier. I dobrze. Niech płyną.**


email: banan@neo-plus.pl

SMS: 0507 814 753
Opłata jak za standardowego SMSa

listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36


## KONKRETY

### KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

↘ Grając w MGS3:S zauważyłem coś dosyć szokującego. W laboratorium Granina, w bibliotece wiszą obrazy przedstawiające God i Alessę! Dokładnie takie same, jak te w kościele! Czy to możliwe, żeby to był ten sam świat co w Silent Hill? Dało mi to trochę do myślenia. / Lazlow

*Jeśli to prawda, a raporty czytelników potwierdzą to szokujące spostrzeżenie, być może trafiłeś na największą konspirację wszechczasów.*

↘ Gdzie jest Grabarz i jego odjechane recenzje? Finisher to za mało, dawać go z powrotem za wszelką cenę!

*Specyfika oficjalnej pracy zarobkowej Grabarza jest obecnie taka, że mniej więcej sześć dni w tygodniu nie ma go, bo podróżuje po kraju i wałęsa się po przeróżnych hotelach. Chwilowo nie da rady zasiąść na dłużej do konsoli. Może kiedy osiądzie na dłużej, a przy okazji sprezentuje sobie Wii, na które jest zdaje się mocno spocony, zacznie znowu recenzować.*

↘ Krótko. Dajcie plakat nowej Zeldy, przecież to następca kultowej Okaryny, a i jej plakatu nie było. No chyba, że ominąłem jakiś numer, to dajcie znać, nadrobię zaległości. /Lord Sleepwalker

*Materiały graficzne przygotowane przez Nintendo do nowej Zeldy nie są, naszym zdaniem, zbyt fajne. Statyczne... Ale jeśli SMSniecie więcej, za miesiąc damy to, co jest.*

↘ Siema. Od dawna zastanawiam się nad kupnem jakiejś konsoli i mam problem – PSP czy PS2? Na PS2 będzie coraz mniej gier, a PSP jest zbyt drogie, nie wiem co zrobić, doradźcie coś... /Adrian

*Wnioskuję zatem, że konsoli jeszcze nie masz. Na PS2 jest taka tona gier, że przejście choć dziesięciu procent wartościowych tytułów zajmie Ci rok, przez który możesz uskładać kasę na PSP. Poza tym używane lub „platynowe" gry na PS2 można łyknąć czasem naprawdę za śmieszne pieniądze – na PSP też będzie można, za rok, za dwa lata.*

↘ Czy do next-genów można podłączyć plazmę o rozdzielczości 1024 x 1024 i jasności 1200 cd/m2? Pozdrowienia dla całej redakcji!

Pozdro, szacun. Oczywiście, że można – podstawowy warunek dla 720p, czyli minimum 720 linii w pionie, jest spełniony – jest ich 1024.

## HD READY OR NOT

Witam !
Mam kilka pytań technicznych, no więc zacznijmy. Chodzi mi o wasz opis telewizorów LCD o nazwie HD Ready, sprzed kilku numerów i doczytałem się, że te TV muszą mieć (albo mogą) wejście HDMI, rozdzielczość od jakieś tam 720... Tak zacząłem się rozglądać i znalazłem kilka TV np. takich 26 cali za 2600 zł – mają wejścia HDMI jak i inne ciekawe bajery, ale interesuje mnie ta rozdzielczość. Często przy nich jest napisane, że mają rozdzielczość 1366 x 768 i dalej coś WXGA, więc mnie zatkało, bo o czymś takim u was nic nie przeczytałem. Czyli jak to teraz wygląda: będzie 720p, czy jak? Czy to jest 1080i, bo jeśli któraś z tych, to wydaje mi się, że jak za tą cenę, to mi się podoba mieć około 1000000 pikseli...

↳ **Nie doczytałeś dokładnie. Marcellus wyjaśnił, że telewizor 720p musi mieć minimum 720 linii w pionie. Czyli rozdzielczość XXXX na 720 lub wyżej. Telewizor, który wymieniłeś, ma 769. A zatem – mieści się w normie i wyciąga 720p. Czy 1080i – tego nie wiem, ale sprzedawca powinien rozwiać i ten problem.**
**A propos – ostatnio sporo osób zastanawia się nad zakupem monitora LCD do konsoli (Xboxa 360) i przysyła nam masę pytań o konkretny sprzęt. No więc o ile rok temu takie rozwiązanie miało ręce i nogi, bo telewizory były drogie, w tym roku sprawa ma się inaczej i nie polecamy już monitorów do konsol. Z prostego powodu – ceny spadły na łeb, na szyję. 26-calowy telewizor LCD Samsunga, 720p, z HDMI, namierzyłem w hipermarkecie niedaleko redakcji za 1900 złotych i stała ich tam cała paleta. Kupować w takiej sytuacji 19-calowy monitor za półtora tysiąca złotych czy dorzucić jeszcze trochę i mieć 26 cali od jednego z najlepszych producentów LCD? Albo 32-calowy LCD Funai, też HD, za 2200 złotych? Może to nie topowy sprzęt, ale za taką kasę?**
**Spodziewamy się, że na wiosnę ich ceny jeszcze spadną, a dodatkowo warto pamiętać, że PS3, którą może kiedyś w przyszłości ktoś będzie chciał kupić, nie ma kabla VGA, tylko właśnie złącze HDMI. Oczywiście są konwertery HDMI > DVI > DSUB, ale to jakieś chore pajęcze rozwiązanie.**

No i teraz jak usłyszałem, że na PS3 będzie możliwe podłączenie klawiatury, jak i ściągnięcie Linuxa jako systemu, to mnie to cieszy jak najbardziej! Powiedz mi Banan coś więcej na ten temat, czy da się podłączyć drukarkę, czy będzie Open Office, da się na tym Open Office napisać tekst i wydrukować? No jak będzie coś takiego, to dla mnie bajer!
**R.**

↳ **Oczywiście, że się da. To jest sprytny patent Sony, żeby zaklasyfikować konsolę jako komputer, bo w niektórych krajach Europy na komputery są nałożone mniejsze podatki, niż na maszyny służące do rozrywki. I tak, da się podłączyć klawiaturę i myszkę. To jest pełny system operacyjny, więc aplikacje Linuxowe będą działać bez pudła. Sami jesteśmy bardzo ciekawi, może będziemy N+ składać na PS3 w przyszłym roku, hehe.**

## POMOCNY CHINCH

Witam. W ostatnim Neo Plus wyczytałem, że jakiś kolega ma problem ze zrzuceniem utworu z pleja na PC. To nie jest takie trudne. Przede wszystkim trzeba zaopatrzyć się w jakikolwiek program muzyczny na PC, którym można nagrywać dźwięk . Może to być np. E-jay (chyba najprostszy) oraz w redukcję z chinch na małego jacka. Podłączamy konsolkę pod peceta, w miejsce wejścia mikrofonowego na karcie dźwiękowej wtykamy redukcję, a do niej wtyczki chinch odpowiadające za dźwięk (biała i czerwona). Oczywiście trzecią wtyczkę podłączamy do tv. Odpalamy E-jaya i konsolkę, wybieramy utwór, jaki chcemy nagrać, klikamy na nagrywanie wokalu, odpalamy utwór w konsolce i czekamy do końca. Tak nagrany utworek save'ujemy jako mp3 lub wave i voila. Może wydaje się to skomplikowane, ale w rzeczywistości jest to naprawdę proste, jak w trąbkę pierdnąć. Jakby co, dorzucam wam kawałek w mp3 zrzucony właśnie w taki sposób do kompa, jak opisałem. Pozdrawiam caaaaałą redakcję NEO PLUS i życzę powodzenia koledze w zrzucaniu kawałków.
**CINAS**

↳ **Empetrójki nie dam rady dołączyć, ale uwierzcie mi, że była. Dzięki za pomoc w imieniu kolegi. Wydaje nam się, że chodziło jednak o skopiowanie utworu cyfrowo, a nie analogowo. Ale Twój kawałek brzmiał naprawdę dobrze, więc dla chcącego, nic trudnego.**

## ŁOWCY SCREENÓW

Nie będę pisał o tym, jakim jesteście świetnym pismem o konsolach, no bo po co, jak i tak wiecie, że tak jest. Mam pytanie związane z Waszym sprzętem do pracy. Zawsze mnie ciekawiło w jaki sposób łapiecie tak dobrej jakości screeny z gier na konsole (mam na myśli PS2)? Używacie jakichś kontrolerów do PC, czy co? Proszę o podanie szczegółów.
**Zwierzak**

↳ **Najładniejsze są rzecz jasna bullshoty – podkręcone i lśniące screeny przygotowane przez producentów gier. Nimi posługujemy się przy tworzeniu newsów i zapowiedzi – kiedy z żadną dającą się połapać wersją gry nie mamy jeszcze do czynienia, bo takowa nie jest jeszcze udostępniana prasie. Stara szkoła łapania screenów to gra odpalona na monitorze komputerowym przez kartę tunera TV. Podłączamy konsolę do tunera i zapisujemy obraz. Niestety, tak łapane screeny to nie pierwsza klasa i nieco tracą na jakości. Tak łapaliśmy część screenów z MotorStorm i Resistance na przykład. Oczywiście mogliśmy posłużyć się w stu procentach materiałami prasowymi, ale chcieliśmy pokazać coś nowego.**
**Na szczęście debugowa wersja Xboxa 360, która otrzymaliśmy, daje możliwość grabowania sprzętowego niektórych gier (czyli: zapisania na dysku obrazka z gry) i screeny prezentują się już znacznie lepiej. Patrz Pro Evo i FIFA choćby – to są obrazki bezpośrednio z gry, tak to naprawdę wygląda – Konami i EA dostarczyły tylko zrzuty z replayów. Mam nadzieję, że podobna opcja dostępna będzie także w testowym PlayStation 3.**

## SONIC BOOM

Piszę, gdyż powoli się przymierzam do kupna PS3. Powoli, czyli za rok, może następne święta albo po sylwestrze, gdyż teraz kupno konsoli wiąże się z tak wcześniejszym planowaniem. A pytanie mam takie – czy są jakieś głośniki np. firmy Logitech, Creative albo jakieś innej, których cena jest atrakcyjna i będzie mi brzmieć w 5.1? W sumie z tego co wiem (a mogę się mylić) powinny mieć coś w stylu wbudowanych dekoderów dźwięku przestrzennego, bo konsola takowy sygnał wysyła, ale sprzęt musi go odpowiednio przemielić. Wpadały mi w oko takie za 900 zł, a przecież mój znajomy kupił odtwarzacz DVD z zestawem głośników Philipsa za 550 zł? Czy to ma sens?
**Radek**

↳ **Producenci sprzętu często robią takie małe zestawy kina domowego, ale ograniczają je w ten sposób, że nie montują wejścia dla Dolby Digital. Czyli – możesz oglądać filmy na tym zestawie w pełnym 5.1, ale nie podłączysz do niego nic. Jeśli szukacie głośników, pamiętajcie, żeby gdzieś tam miały wejście OPTICAL – taki sygnał cyfrowo podają konsole PS2, Xbox, PS3 i Xbox 360. Modeli nie podajemy, bo jest tego taka masa...**

**"TAKIE SĄ TERAZ REALIA, MNIE TEŻ TRUDNO SIĘ POGODZIĆ Z KOŃCZĄCĄ SIĘ ERĄ PS2, NAJLEPSZEJ KONSOLI, JAKA KIEDYKOLWIEK BYŁA, ALE TO, ŻE PS2 BYŁO SUPER EXTRA ZARĄBISTE NIE OZNACZA, ŻE PS3 TEŻ MUSI BYĆ. MOŻE TERAZ SYTUACJA SIĘ ODWRÓCI I TO XBOX BĘDZIE MOCARNIE RZĄDZIŁ NA RYNKU, A PS3 BĘDZIE W TYLE?"**

## XBOX 360 PWNZR JOO!

Witam! Jestem waszym stałym czytelnikiem. Martwi mnie fakt, że odpychacie X360 uważając, że PS3 jest lepsze.

↳ **Nie. Nie odpychamy i nie. Nie uważamy.**

Napisaliście że Resistance: Fall of Men i MotorStorm wyglądają lepiej, niż wszystkie gry na X'a.

↳ **Napisaliśmy, że „wieść netowa niesie, że jednak te gry na PS3. A w szczególności Resistance i MotorStorm wyglądają naprawdę lepiej niż cokolwiek dostępnego w tym momencie na X360, może poza Gearsami." A to spora różnica. A z naszymi wrażeniami z obcowania z tymi właśnie grami możesz zapoznać się w teście PS3. I jak być może już zauważyłeś – miejscami są dość „ostrożne".**

Nie zgodzę się z wami. MotorStorm – zgoda, wygląda naprawdę nieźle, ale Resistance: Fall of Men wygląda, jak dobra teraźniejsza gierka na peceta.

↳ **Tu nie ma co się zgadzać, albo i nie. Owszem, nie przebija Gearsów. Resistance jest bardzo ostry i bardzo ładny, ale rzeczywiście to poziom porównywalny z Call of Duty 3.**

Condemned: Criminal Origins ma taką samą, jak nie lepszą (nie wspominając o Splinter Cell: Double Agent czy Gears of War). Nie wiem, może nie zamieszczacie tych najlepszych screenów, ale naprawdę to, co widać, to nie jest dobre graficznie. Ale MotorStorm rzeczywiście wygląda super.

↳ **Tak, to w tej chwili moim zdaniem najlepiej wyglądająca gra na PlayStation 3.**

Criminal Crackdown – to ja nie wiem po co się takie gry robi, żeby po prostu ludzie mieli zwałę. Tymczasem PS3 będzie u nas w marcu, a co Xbox 360 dostanie na wiosnę... Bioshock – grę z o wiele, wiele lepszą grafiką.

↳ **Bioshock na filmach i screenach wygląda obłędnie, chociaż ostatni zwiastun – ten z wiertłem – wzbudził we mnie wrażenia podobne do tych, jakie miałem oglądając niesławny trailer Killzone'a z E3 2005. Poczekajmy więc z oceną grafiki Bioshocka do momentu recenzji. Natomiast Criminal Crackdown to przecież gra z PlayStation Store, coś jak z Live! Arcade. Jak można porównywać te gry?**

MGS4 graficznie... każdy mój kumpel przyznał, że wygląda jak trochę lepsze PS2. Wszystkie dobre gry (z wyjątkiem tych prawdziwych na plejkę) będą wydane i na X'a i na PS3 – dla przykładu Burnout, Turok czy Def Jam.

↳ **Jak widzę masz kumpli pracujących w Konami nad MGS4. Umówmy się może, że nie oceniamy gier po screenach i filmikach. A przynajmniej starajmy się tego unikać.**

Przeciętny gracz polski chce kupić konsolę i ma do wyboru PS3, Xbox 360 i Wii... Myśli sobie tak ... „no, no, PS3, fajne poprzednie konsole, ale ta cena za wysoka i screeny nie wyglądają za dobrze, konsola dopiero wchodzi, będzie się rozkręcać"... Myśli o Wii „o, konsola Nintendo i niska cena, fajnie, fajnie, ale to w końcu niewiele lepsze GC w opakowaniu z większa pamięcią. Wiilot fajna sprawa, ale nie wiadomo, czy to się sprawdzi, może być bardzo wkurzające." No i myśli o Xbox 360 ... „No, no, cena pośrodku, nie za duża, konsola już rok na rynku z takimi hitami, jak Gears of War, Splinter Cell: Double Agent, czy The Elder Scrolls IV: Oblivion... Może reszta gier nie jest taka super, ale można je już kupić bardzo tanio, zapowiadają się bardzo fajne pozycje na gwiazdkę." Dla Polaka najlepiej mieć Xboxa 360. PS3 Europę przegrało wraz z przesunięciem premiery.

↳ **PS3 jest bardzo dalekie od przegranej, bo nawet nie zaczęło jeszcze boju o Europę. Chociaż przesunięcie europejskiej premiery o pół roku da Microsoftowi czas. I czas też pokaże, co będzie dalej.**

Zauważmy, że X360 jest sprzedawany teraz w praktycznie każdym dobrym sklepie multimedialnym. I do tego się ponoć bardzo dobrze sprzedaje.

↳ **Ja tam słyszałem różne rzeczy, ale z doświadczenia wiem, że jeżeli coś bardzo dobrze się sprzedaje, to poznajemy komunikaty o liczbach. A ja jeszcze żadnych oficjalnych komunikatów o wynikach sprzedaży Xboxa 360 w naszym kraju nie słyszałem.**

A prawda jest taka, że najlepsze gry wychodzą na konsolę, którą posiada najwięcej osób.

↳ **Czego najlepszym przykładem choćby Resident Evil 4 – początkowo jak świat naiwnie myślał – na GameCube'a. Fakt, że to raczej wyjątek, ale prawda jest taka, że najlepsze gry wychodzą nie na najpopularniejsze konsole, tylko największej liczbie osób podobają się gry, które trafiają na ich konsolę.**

Co z tego, że PS3 będzie miał MGS'a, Final Fantasy, czy Tekkena, skoro Xbox będzie miał kilkanaście innych, równie dobrych, jak nie lepszych gier?

↳ **Dla Ciebie najwyraźniej nic z tego. Ale dla niektórych osób to coś bardzo konkretnego. Pamiętaj – machina PS3 jeszcze nie zaczęła się kręcić w Europie i do czasu naszej premiery na konsolę Sony będzie już dostępnych kilka bardzo dobrych tytułów, a inne zostaną zapowiedziane.**

USA pójdzie za Billem. PS3 dobrze się sprzeda, jeżeli już, to tylko w Japonii.

↳ **No niestety bzdury wypisujesz, bo na razie ludzie prawie dosłownie się o PS3 zabijali. Jak można było zauważyć po tym, co działo się na serwisach aukcyjnych – nie wszyscy kupowali konsole dla siebie, ale ciśnienie na PS3 zrobiło się w Stanach ogromne. Z pewnością nie zaszkodziło tu systematyczne obniżanie liczby konsol, która miała trafić do sklepów. Zresztą na razie liczby nie są dla konsoli Billa wcale znowu takie pomyślne – jakieś 7 milionów konsol w rok (po świętach będzie pewnie już z 10 przynajmniej) – gdyby w takim tempie sprzedawało się PS2, to zeszłoby w 40 milionach, a nie ponad 100. Co oczywiście nie znaczy, że PS3 ten wynik powtórzy.**

Takie są teraz realia, mnie też trudno się pogodzić z kończącą się erą PS2, najlepszej konsoli, jaka kiedykolwiek była, ale to, że PS2 było super extra zarąbiste nie oznacza, że PS3 też musi być. Może teraz sytuacja się odwróci i to Xbox będzie mocarnie rządził na rynku, a PS3 będzie w tyle?

↳ **Oczywiście, że może.**
**Może się też okazać, że za miesiąc Roman Abramowicz dogada się z sułtanem Brunei i w końcu obaj zrealizują pomysł wprowadzenia na rynek Chelseastation 720. Poczekajmy.**

A Wii jak to ostatnio z Nintendo bywało, będzie miało wiele osób, bo jest tanie i od Nintendo. A tak przy okazji – nie wiecie, czy może w Polsce będą organizowane jakieś turnieje w Gears of War? Bo z kumplami we czterech to chyba nawet nieźle nam idzie. Serdecznie was pozdrawiam
**Silverplayer**

↳ **Wystarczy, że wbijesz się na net i możesz turniejować całymi dniami i nocami. Przy okazji chciałem wszystkich przestrzec – wojna o miejsce przed telewizorem już się rozpoczęła, ale do jej końca, ba – nawet do pierwszej poważnej bitwy jest jeszcze daleko. I każda z konsol ma szansę ją wygrać.**

## ŻADEN PROBLEM

*(pisownia oryginalna)*
Witam! Przeczytalem ostatnio w Waszym pismie o MGS3 Subsistence i zakoczylo mnie ze Grales przez siec. Mam pytanie, jak podlaczyles ps2 pod internet? Posiadam juz network acces disc od sonego ale nie wiem co zrobic dalej. :P Prosze o jakakolwiek pomoc. Pozdrowienia i graulacje udanej gazetki!
(przepraszam za otrografi i interpunkcje ale nie chcialo mi sie na nia uwazac)

↳ Witam i ja. I przepraszam za brak odpowiedzi, ale nie chciało mi się jej napisać. ■■

## KONKRETY

**KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI**

↘ Wiadomo coś o następnym GTA na PSP i PS2? Może GTA San Adreas Stories na PSP, a w międzyczasie Vice City Stories na PS2? /Spider

*Nic nie wiadomo. Jakiś czas temu Rockstar odżegnał się od planów wydania Vice City Stories na PS2 i to może być prawda. Natomiast w San Andreas Stories na PSP nie mamy powodu nie wierzyć, że już powstaje. Ale nic nie jest potwierdzone.*

↘ Cześć i czołem, czemu w Neonie zniknał dział Dogrywka? I czy możecie wydrukować plakat MGS4? A tak w ogóle N+ „rula" :)

No nie suxxorzy na pewno, bo byśmy się wstydzili w lustro patrzeć. Dogrywka właśnie wróciła, a plakat MGS4 – poczekamy, aż będą jakieś fachowe materiały. Obiecujemy, że na pewno pojawi się po nowym roku...

↘ Dajcie opis do Doom 2 na GBA! Plis!

*Nie no, rozczarowany się czuję. Czy do Dooma naprawdę potrzebny jest opis?*

↘ Możecie wydrukować jakieś zestawienie dziesięciu najlepszych gier na PSXa?

*Nie mamy czegoś takiego gotowego – każdy z nas ma inne pozycje, które wspomina najcieplej. Możemy za to druknąć listę 10 gier najlepiej ocenianych na świecie według list rankingowych ze średnią oceną. A zatem...*

| | |
|---|---|
| 1. Tekken 3 | 96.3% |
| 2. Gran Turismo | 94.8% |
| 3. Tony Hawk's Pro Skater 2 | 94.5% |
| 4. Metal Gear Solid | 93.3% |
| 5. Tony Hawk's Pro Skater | 93.1% |
| 6. Final Fantasy IX | 92.9% |
| 7. Chrono Cross | 92.8% |
| 8. Gran Turismo 2 | 92.2% |
| 9. Vagrant Story | 92.2% |
| 10. Final Fantasy VII | 91.9% |

↘ Witam! Czy wiecie coś na temat Experience? Dwa lata temu było, rok temu też, a w tym roku nic nie słyszałem o takiej imprezie. /Pimpek

*Pimpek od Pimpa czy po prostu Pimpuszka? Nieważne. No więc my też nic o Experience w tym roku nie słyszeliśmy. Może w przyszłym roku – Sony będzie miało do pokazania mocny nowy produkt o nazwie PlayStation 3. Ale to nic pewnego na razie.*

↘ W jaki sposób odblokować oryginalnego Prince of Persia w The Sand of Time na PS2, bo przeszedłem grę, a dalej nic...

W rozdziale „Above The Baths", mniej więcej na 33 procentach właściwej gry. Najpierw zdobądź nowy miecz, potem cofnij się do Farah, rozwal ścianę i zejdź po schodach. Wyjdź na dwór i napieraj do przodu, aż do komnaty z przełącznikiem. Na środku pomieszczenia jest wajcha, którą przekręć raz zgodnie z ruchem wskazówek zegara – otworzy się brama. Przekręć ją jeszcze raz w tym samym kierunku, będzie wskazywać ścianę i usłyszysz dźwięk. Rozwal mieczem tę ścianę i... już. Stary Prince dostępny jest w menu głównym gry. Innego sposobu nie ma, więc jeśli nie masz sejwów, będziesz zmuszony zagrać od początku.

# O KALAFIORACH, KURCZAKACH I SONY JAKO TEŚCIACH

**Coś we mnie pękło. Pękło z hukiem. I to nawet nie wtedy, kiedy dowiedziałem się, że kury nie odczuwają smaku i dlatego dziobią piasek.**

Nawet nie wtedy, kiedy okazało się, że człowiek ma z grubsza tyle samo genów, co kalafior. Ale wtedy, kiedy zobaczyłem w necie reklamówkę Wii.

Reklamówkę tę zaliczyć można do zbioru tak zwanych reklam wizerunkowych, czyli takich, które nie mówią niczego konkretnego o produkcie, za to zmieniają jego wizerunek u nabywcy. Na przykład banki. Zobaczcie w telewizji. Mogą opowiadać o tym, że mają ciekawe promocje na kredyty, czy na coś tam, a mogą cały spot telewizyjny poświęcić tylko temu, że są w ogóle fajnym bankiem i z nimi warto, bo sympatycznie. Podobnie, trafiając na reklamę Wii od razu wiedziałem z czym mam do czynienia.

Dla tych, którzy nie widzieli podaję zwięzły opis. Na białym tle stoi grubsza dziewczyna w za dużych spodniach, bluzie wyciągniętej, jakby pół życia wyrywała się misiom koala i sporawych okularach. Obok laseczka, biały staniczek, bardzo kuse czerwone spodenki. Blond, uśmiecha się, wygina, masuje i takie tam. Po tych trzech zdaniach już wiecie jak to wygląda. Jedna z nich mówi, że jest PS3, a ta seksowniejsza, że Wii. I się zaczyna. PS3 wygrażając paluchem opowiada, że ma Blu-ray i że w ogóle jest technologicznie zaawansowana oraz, że iż, azali, tudzież. Na co wszystko spokojnie i krótko odpowiada Wii, że jest fajna i zaprasza do zabawy. A potem, że to fajnie się z nią bawić. A potem, że jest tania i fajna. Dosłownie to odpowiada na tyrady wygłaszane przez PS3.

Pierwszy raz w życiu poczułem jak na mnie działa reklama. I to nie tylko dlatego, że laseczki generalnie na mnie działają. Ale dlatego, że pomimo swojej obłędnej prostoty, tu akurat Nintendo ma rację. Przynajmniej moim zdaniem.

Udałem się niedawno do firmy Sony, żeby potrzymać w ręku sixaxisa i popatrzeć jak wygląda PS3 z bliska, a także pograć w to i owo. Wrażenia mam mieszane. Po pierwsze – co tu dużo gadać – pierwsza generacja gier nie mieli mózgu na kotlety. Mało czasu, brak znajomości sprzętu, itp. Nie spodziewajmy się cudów. Gry wyglądają pięknie, ale to kolejny mały krok. Stare błędy i tak zostały. Jak ktoś nie umiał zaprogramować ruchu kamery w grze, to i PS3 mu nie pomoże nawet gdyby była piętnaście razy mocniejsza. Włożyć więcej tekstur potrafi każdy, tylko mu dajcie na to pieniądze. Po drugie, PS3 zrobiła się sprzętem bardzo skomplikowanym. I słusznie załamują ręce niektórzy dziennikarze konsolowi, że coraz bliżej konsolom do PCtów. Menu PlayStation 3 to już poważne przedsięwzięcie. Bardzo wiele możliwości, do tego konfiguracja sieci – Microsoft co prawda miał już bazowo tego typu opcje wcześniej, ale tylko oni sami wiedzą ilu użytkowników Xboxów zapchało im linię telefoniczną z pytaniem, co to jest maska podsieci na przykład. Z PSP było podobnie. Jeśli ktoś chciał podpiąć ją do sieci domowej, musiał parę prostych kombinacji wykonać w samej konsoli, ale także – nie da się ukryć – w sieci domowej, ponieważ wiele routerów w ogóle nie wiedziało czym PSP jest, więc trzeba było obniżyć nieco próg bezpieczeństwa w domowej sieci, żeby PSP sprawnie się do niej podczepiała. Teraz już PS3. Sprzęt, który po pierwsze potwierdza, że na naszych oczach odbywa się wielka konsolowa rewolucja – od dziś, jeśli ktoś będzie chciał teraz zrobić joypad na kablu, dobrze się musi nad tym zastanowić. PS3 po wtóre próbuje też wmówić, że konsole nie mogą być proste. Choć do końca nikt nie wie dlaczego.

Podobnie jak w przypadku PS2, gdzie mówiono o tym, że konsola będzie centrum domowej rozrywki, a lodówka jak przejdziemy kolejny etap w grze zrobi nam lody (bo PS2 miała się łączyć z lodówkami, wannami, pralkami i w ogóle spinką biustonosza fajnej sąsiadki), teraz opowiada się niestworzone historie co to będzie mogła robić PS3. Ale ja się już czuję oszukany. Żadne z moich urządzeń domowych nie zrobiło dla mnie nic w reakcji na przejście czegokolwiek w jakiejkolwiek grze. I – mało tego – nie słyszałem, żeby ktokolwiek na świecie został nagrodzony w ten sposób. Więc – powiem szczerze – grzeją mnie możliwości.

**KAŻDA KOBIETA MA MOŻLIWOŚCI, A NIE KAŻDA JEST DOBRĄ DZIEWCZYNĄ, CZY POTEM ŻONĄ, NIE? PODOBNIE Z FACETAMI. CZYLI TO JEST TAK, JAKBY SONY MIAŁO BYĆ WASZYMI TEŚCIAMI**

Każda kobieta ma możliwości, a nie każda jest dobrą dziewczyną, czy potem żoną, nie? Podobnie z facetami. Czyli to jest tak, jakby Sony miało być Waszymi teściami. Przychodzi do Was i mówi Wam tak: „Nasza najmłodsza córka ma zdrowe nerki i bystry wzrok oraz bardzo, bardzo zdrowe paznokcie. Poza tym jest najmłodsza i potencjalnie może ho ho ho". A ja już się nasłuchałem o „potencjalnych możliwościach" poprzedniej córki.

Zresztą tknęło mnie po tej reklamówce Nintendo, powiem szczerze. W konsolach szukam prostoty i zabawy. Kilka z gier oferuje jakieś skomplikowane przeżycia, którym warto się oddać. Kilka ma ciekawy scenariusz. Większość hołduje starej zasadzie Mario. Kogo obchodzi scenariusz. Ważne, żeby nackać tekstur i efektów (vide Gears of War). Poza tym te możliwości ktoś musi wykorzystać. Ktoś musi taką grę/oprogramowanie napisać! Do tych lodówek i pralek! Sony wpakowała się w wypuszczanie konsoli na rynek, który jeszcze długo nie zaistnieje, bo się ludziom nie chce tak bardzo kombinować. Wii natomiast jest konsolą, która bezpośrednio na ten rynek odpowiada.

Wiecie jaka gra ma najdłuższy gameplay u mnie na PS2? Oprócz Soul Calibura, rzecz jasna? Singstar. Nie ma imprezy bez Singstara. Żywię podejrzenie, że Wii idzie w tę stronę. Gier, w które śmiesznie będzie pograć ze znajomymi. Nawet jak ktoś będzie grał sam, śmiesznie będzie popatrzeć. A ta strona bardzo mi odpowiada. Może dlatego, że jestem kalafiorem (przynajmniej genetycznie), a może dlatego, że podobnie jak kura nie mam smaku.

**■■ Grabarz**

# Nadchodzi nowa generacja gier.

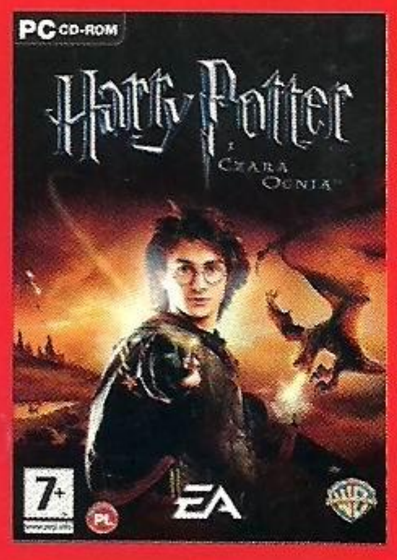
Jump in.

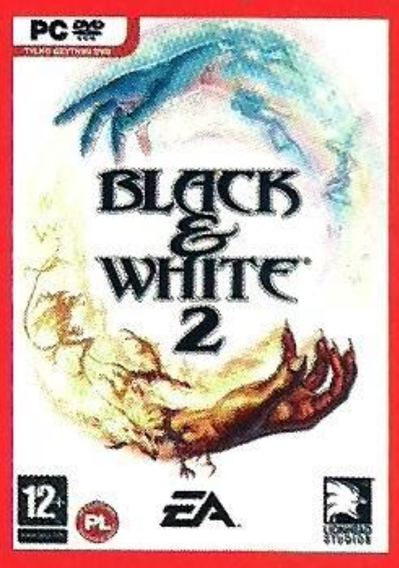
XBOX 360™

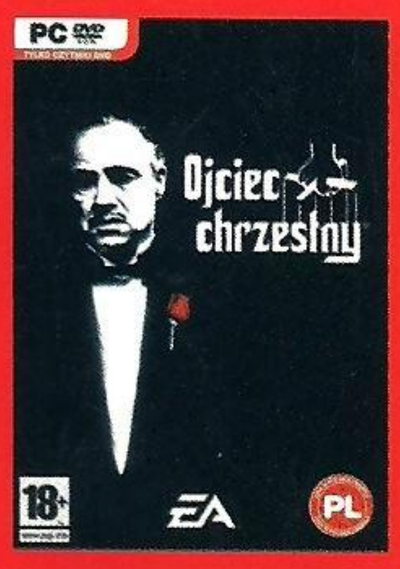
© 2005 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz logo Xbox są zarejestrowanymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych lub w innych krajach

# merlin prezentuje

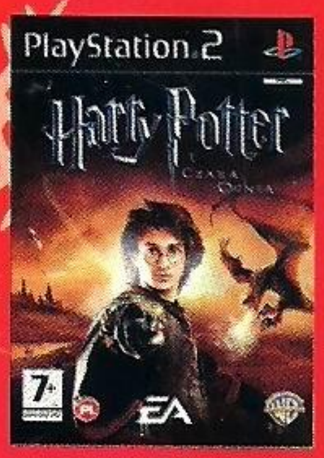
## Gry na PC za jedyne 49 zł:

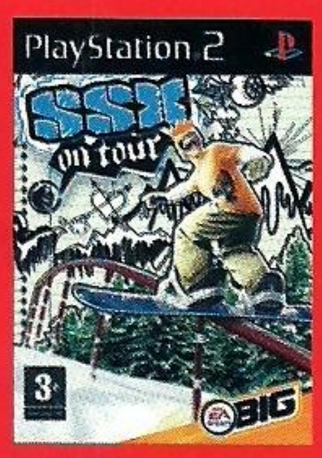


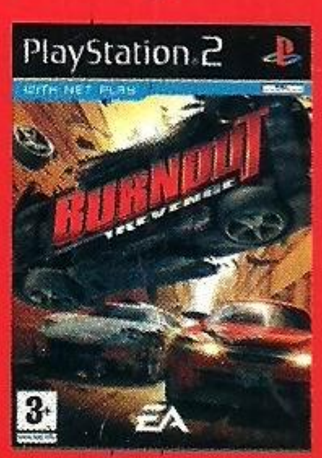



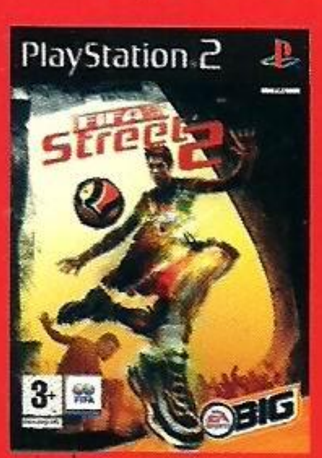



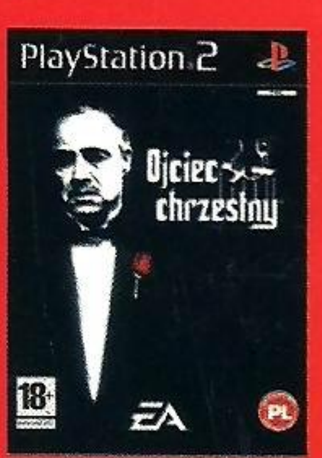

## Gry na PS2 za jedyne 75,5 zł:



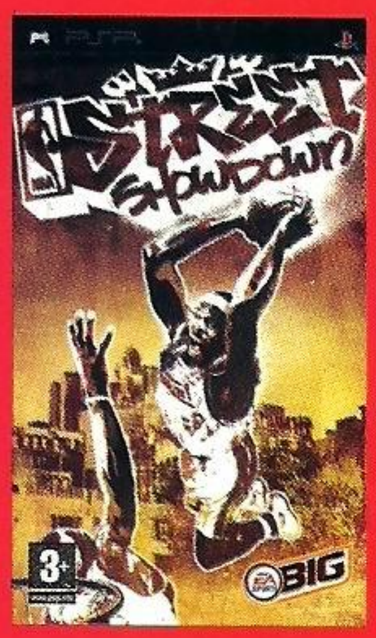



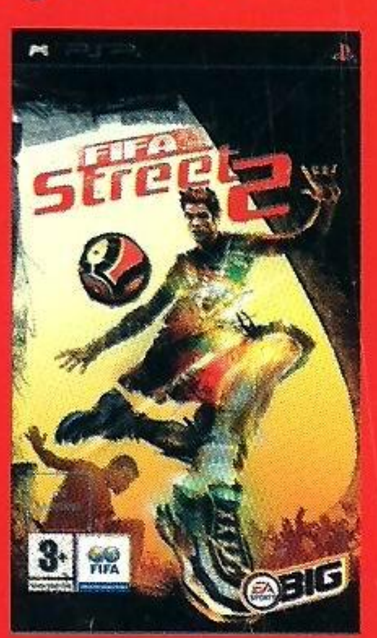



## Gry na PSP za jedyne 95,5 zł:






sklep z wyobraźnią

merlin.pl